

576.FT

576 KONZOL



Kuri Kuri Nix

LESZÁMOLÁS A NYÚLKEZTRECEN!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



37999,-

NINTENDO 64

COLOR GAME BOY

[illegible]

Tartalalom



Banjo Tooie



Wild Wild Racing



Emperor's New Groove



Extermination

Hírek.....	2
Emperor's New Groove (PS)	4
Army Men: Final Front (PS, NTSC)	5
Submarine Commander (PS)	6
The Simpsons Wrestling (PS)	7
Torc: Legend of the Ogre Crown (PS, NTSC)	8
Digimon World 2 (PS)	9
Lego Island 2 (PS)	10
Rainbow Six: Rogue Spear (PS)	11
Panzer Front (PS)	12
Extermination (PS2)	14
Sky Odyssey (PS2)	18
Star Wars Starfighter (PS2)	19
Wild Wild Racing (PS2)	20
Silpheed (PS2)	21
Smuggler's Run (PS2)	22
Gungriffon Blaze (PS2)	27
Kuri Kuri Mix (PS2)	28
Kiss Psycho Circus (DC)	30
Illbleed (DC)	32
GTA 2 (DC)	36
Mars Matrix (DC)	37
Macross M3 (DC)	38
Taxi 2 (DC)	39
Dreamcast Leltár	40
Banjo Tooie (N64)	42
Csevegő.....	46



Lego Island 2



Panzer Front



Illbleed

aktuális39

Hála istennek ide az irodába is becsorgott a nyár! A hátsó udvarban már egyre szerelmesebben néznek egymásra a macskák. Veres Miki Rómeó módjára üzeneteket küldözget a csajoknak, a Bagó Peti meg itt sincs, mert a pulykák után kullog. Az Emperor cikke még mindig nincs kész, pedig holnap reggel kéne a nyomdába vinni a cuccot. Legalább a Bójtós gyerek betartja a határidőket, remélem nem kapja el őt is a gépszij.

Jó "rossz" szokásunkhoz híven megint az utolsó pillanatban sikerült mindent összerakni. Az Illbleed poszter-anyag az utolsó nap jött Japánból, a Kuri Kuri Mix tesztverzió is csak pár nappal előtte. A Metal Gear 2 bemutató kimaradt, mert a demó nem volt hajlandó elindulni a tesztgépeinken. Nyakig ültünk a bajban, de aztán csak összejött valahogy és megtöltöttük amit meg kellett.

Azért történtek kellemes meglepetések is. Kiderült, hogy mégis megyünk az E3-ra Los Angelesbe idén is, mondanom sem kell, hogy az indulás egy nappal a leadás után lesz esedékes, azaz holnapután. Én meg még itt ülök és AKTUÁLIST pötyögök. Be is fejezem és megyek pakolni. Remélem a show az idén is olyan bomba lesz, mint tavaly, lesz miről írni a következő Konzolban!

Martin

SEGÍTSÉG!

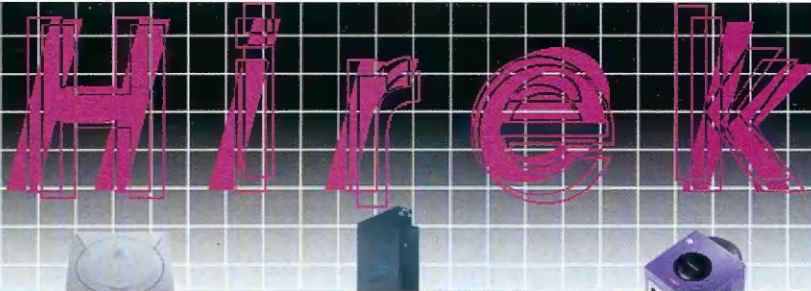


Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

időnyában megjelent szöveges és
rtrációs anyagok bármilyen módon való
felhasználása csak a kiadó engedélyével
teshető.
1417-9296
nás:
st és Játékkártya nyomda RT
JLDMANN csoport tagja)
ulajdonos: Balogh Zsolt
erkesztő: Martin
erv: 576 Konzol Team
ndai előkészítés: Titz Renáta
ágitás: Recent Kft.
ja a Comgame Kft., 1136 Budapest
ely Gy. utca 17.
icím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
iszi a Hírker Rt,
t és alternatív terjesztők
zethető: 576 KByte
ggame Kft.), 1369 Budapest,
132.
il: 576konzol@576.hu
site: www.576.hu
ap: Kuri Kuri Mix



民在喜生
举友市喜由



津喜谊天先

playstation - dreamcast - playstation 2 - gamecube - xbox

APRÓ

A Square és a Coca Cola nem ismeretlen egymás számára, hiszen a Final Fantasy IX népszerűsítette is szervesen egy TV reklám személyében, melyben a játék főhősei a cég flaskaival flangáltak. A helyzet, így a X. rész érkezése előtt változott, ugyanis most a főszereplők fog-nak megjelenni a fél literes kólásüvegeken. A sorozat csak Japánban lesz elérhető április végétől, tehát a gyűjtőknek nem lesz egyszerű dolguk egy kis szüvenrt szerválni. A Final Fantasy X egyébként júniusban fog napvilágot látni a felkelő nap országában.

XenoSaga néven új RPG játékról rántotta le a leplet a Namco alá tartozó Monolith Soft programozó gárdája, ami 60 volt SquareSoft alkalmazottból áll, így talán nem lesz kicsi a meglepetés, ha kiderül a XenoGears folytatásáról lehet szó...

Mondhatni nem kevesen várják már a Mátrix játék és még inkább a Mátrix filmek eljövétét, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy a Microsoft nem kevesebb, mint 5 millió dollárért vásárolta meg az Interplay kiadásában lévő cuccat fél évig Xbox only-ra. Ez annyit tesz, hogy miután kijött a játék Xbox-ra, csak rá fél évre jelenhet meg bármilyen másra, jelen esetben PS2-re.

Elég komoly hisztéria van a Metal Gear Solid 2 körül mostanság, amit csak tetéz az a bombasztikus hír, hogy a Konami hivatalosan cáfolta azt a híresztelést, miszerint a demóban lenne egy rejtett rész, ahol Solid Snake maszturbál. Hát én már csak azt nem értem, hogy egy pletyka hogy kaphatott ilyen erőre, hogy ezt ilyen nyilvános úton-módon kéne nyomorba dönteni?! Én minden esetre jól kacagtam... :)

A Nintendo bejelentése szerint várva várt gépük, a GameCube az eredetileg tervezett július helyett csak szeptember 14-én kerülne a boltokba Japánban. Amerika így novemberre toldott, Európa meg szokás szerint marad a távolba vesző jövőre. A halogatás okáról nem közöltek részleteket.

Az Activision egészen pontosan 6 géptípusra jelentette be következő gördeszkás játékuk megjelenését, a Tony Hawk Pro Skater 3-ét. A PS2, Xbox, GBA, PC,

SHADOWMAN: SECOND COMING (PLAYSTATION 2)

Acclaim Teesside / Acclaim

Kevés olyan játékkal találkozok a tesztelő életem során, mely egyrészt megragadja úgy igazán, másrészt pedig van neki egy olyan nehezen behatárolható tulajdonsága, hogy hangulat. Hát a Shadowman asszem' ide sorolható be, mert amikor láttam, hogy a Martin itt kurjongat a játéktól és minden másodpercben azt mormogja, hogy mekkora hangulata van, belekukkantottam én is, és hát igencsak ledöbbentem tőle. Sötét, horrorisztikus effektek mindenütt, háborzongató hanghatások, és nagyon is átélhető történetmenet volt jellemző rá. Nem is csoda, ha a megjelenés után szinte azonnal bejelentették, hogy ezzel kalandozásaink nem érnek véget, hisz az Acclaim Teesside-i fejlesztőcsapata már kódolja is a folytatást. És májusban elérkezett a leleplezés hónapja, bemutatták az első képeket, és beszámoltak a konkrétumokról! A főhős ismét Mike LeRoi lesz, aki megint csak Shadowman-né alakul át, de már nem a Légőt kell posználni, hanem az utána maradt siserehadat, akik saját bájában a Grogeri-ben tűnnek fel. A feladat megmenteni az általuk veszélybe került Januty-t és Nettie-t. A játékmenet most állítólag jóval lineárisabb lesz, célirányosan rávezetve a játékost a helyes útirányra és a még inkább belemártani az akció véres valóságába...



A főhős kidolgozása a PS2 hardware-ének köszönhetően sokkal ijesztőbbé vált, az átváltozás is szebben tud majd lezajlani, viszont a csontváz kinézetnek köszönhetően a tetoválások eltűnnek majd. Viszont lesznek helyette voodoo varázslatok, és a kezelést is jóval használhatóbbra ígrik a Dual Shock 2-nek köszönhetően. Rengeg helyszín, mind-mind változó főellen-séggel és kidolgozással, de év végénél előbb semmiképp sem várható.



STAR WARS ROGUE LEADER (GAMECUBE)

Factor 5 / LucasArts

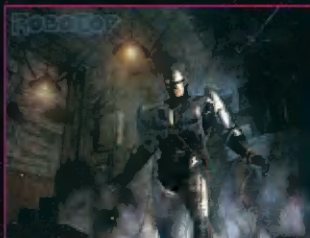
Ebben a hónapban Star Wars hónapot tartunk, hála a LucasArts-nak, ugyanis töménytelen mennyiségű SW cuccot gyártanak sorozatban. Mindjárt itt is a következő project, a Nintendo 64-e, nagysikerű Rogue Squadron folytatása a Rogue Leader – immáron GameCube-ra. A játék tulajdonképpen nem is annyira folytatás, mint inkább egyfajta felturbózás a Rogue Squadron-nak, hiszen itt is egy X, A, vagy B-Wing pilótátlékjébe fészkelve magunkat kell irtani a jobb sorsra szenderült birodalmiakat, akár a Halál Csillagon, akár a Hoth bolygón. A megjelenés ősszel esedékes a gép megjelenése környékén, nálunk ez azonban csak jövő év elejére marad.



ROBOCOP (PLAYSTATION 2)

Titus / Virgin

Egy rendőr, aki a dolgát végzi még nem olyan nagy szám. Egy rendőr, aki a dolgát végzi és közben meghal már nagyobb vihart kavart, ám kétségtelen, hogy egy rendőr, aki a dolgát végzi és közben meghal, ám visszatér már sokkal fajsúlyosabb kategóriát képvisel. Ez volt Murphy története, aki ezek után már mint Robotzsuruként élt a közutadban Detroit utcáin. A '80-as évek sikerfilmje már számtalan verzióban megjelent a videojátékok piacán, így annyira nem meglepő, ha idén is elővette valaki, hogy leporolva pár zolahasúval legyen gazdagabb. Ez a valaki pedig nem volt más, mint a Titus, aki a film licenccsaját megismerve valószínűleg az első részt teljes mértékben beleépíti ebbe a lövöldözős anyagba. Merthogy a Robocop című PS2-es anyag egy belsőnézetből játszódó akció game lesz, mégpedig olyan játékmennettel, mint amit az MDK-ban már megtapasztalhattunk – azaz



eszmeletlen sűrű akció, és a spec-kó zoomolás, mely több száz méterre is elenged látni, ezáltal likvidálásában. Több információ egyelőre nem szivárgott még ki, bár megjelenését tekintve össze ígérk Amerikában.

STUNTMAN (PLAYSTATION 2)

Reflections / Infogrames



1999-ben történt valami, ami igencsak meghatározta egy kis fejlesztőcsapat életét. Ekkor jelent meg ugyanis a Reflections gondozásában a Driver, ami egy csapásra a világ kedvencévé vált, talán köszönhetően az erőszakos és törvénytelen cselekedeteknek, melyet végre kellett hajtaniuk benne. A fejlesztőcsapat neve ezáltal bevésoódott a közudaliba és elkezdett rá odafigyelni a világ. Megjelent a Driver 2, de már rég nem erről szolt a dolog, hanem hogy mit fejlesztenek a srácok PS2-re? Sokáig ment a találgatás, hogy talán a Driver 3-ról lehet e szó, de aztán a hivatalos bejelentés minden kétélyt eloszlatott, ugyanis a Stuntman-ben is autót kell törni és bontolni, de már egy teljesen más aspektusból. Mint ahogyan a cími is mutatja, kaszkadőröknünk kell majd, ugyanis ez lesz a munkánk. Egy abszolút névtelen kezdőként kis produkciókban feltűnve eljutunk egészen a Hollywood-i szuperfilmekig. 180-an fókuszdarabokat tenni egy autóval, ugratni egy ugratón, vagy időre megmenni egy kőrt. A 6 filmes helyszíni valódi produkciók már ismerős lehet, és hogy az élethűség is a helyén legyen, a készítők egy olyan embert kértek fel szakértőként, aki nem kis név a szak-mában. Vic Armstrong eddig nem kevesebb, mint 250 filmet dolgozott már, köztük olyanok, mint Terminator 2, a Jedi Visszatér, Szörnyas Fejvadász, vagy a Charlie Angyalok. A játék csak 2002-ben fog megjelenni.





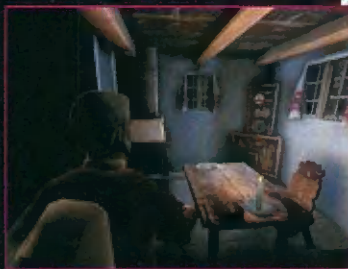
AGARTHA (DREAMCAST)

No Cliché

Na, ez a játék azán tényleg felettebb érdekes. Már jó pár éve bejelentésre került, hogy a francia No Cliché csapata dolgozik egy horror játékon, melynek azán lett egy címe, meg egy megjelenési dátuma, azonban semmi mása nem. Így

nem tudunk semmit a történetről, a szereplőkről, a részletekről. Aztán beavattak minket. Jól felszolgált, és eltalták a megjelenést. Aztán újra, és újra. És most is ezt tették... A történet 1929-be kalauzol minket, egy aprócska kis romániai faluba, ahol egy iktózos földrendéssel veszi kezdetét a pokol, ugyanis megnyílik egy átjáró a Föld és a Pokol között. A gonosz erők elszabadulnak, és Kirk-on a már éveit jócskán taposó fahősnő lesz a világ szemé, vagyis hogy meg tudja a akadályozni azt,

hogy a démonok elszabadulván az egész világra rettegést hozzanak. A motiváció azonban nem csak ebből áll, hanem Juliet-ből, Kirk testvéréből. A lényeg egy mászkáló kaszabolás kombinációban fog kikristályosodni, a Resident Evil, de mivel Online támogatás is lesz, lehet egy csapatban illetve egymás ellen is küzdeni. Elvileg most még idénre van kiírva a megjelenés...



APRO

PS és GBC-re készülő project eszméletlen valóságban fog kinézni, lesz benne változó időjárás, külső tereken történő balesetek, parkok, meg minden, ami csak élethűvé teszi a gördeszkás programokat. Télen jön.

A Clock Tower című PlayStation-on-ös játék eddig 2 részt is megért, és személy szerint igen jókat tudtam vele játszani. Mondhatni igen nagy felüdülést tudott hozni a Resident Evil álmos horror világába. És most a Capcom és a Sunsoft bejelentette, hogy jön a Clock Tower 3 PS2-re. Brrrr.

Máris beleborzongtam... :)

Game Studio néven GameBoy emulátor készül a PlayStation 2-höz. Ez annyit fog takarni technikailag, hogy a memóriakártya slotba illeszthető kis szerkezetbe helyezve a GameBoy, vagy GameBoy Color kazettákat, azok máris megelevenednek a TV képernyőn.

A Capcomnak sikerült először a PlayStation 2 történetében eladnia 1 millió példány felett játékprogramot, ez pedig nem volt más, mint az Onimusha. És ezt a tettet kizárólag Japán vidéken sikerült véghezvinniük. Mi lesz még itt ezután???

Erre gyorsan rákontrázott a Gran Turismo 3, amiből csak az első napon 400 ezret adtak el, és 3 nap alatt már jócskán túl járt az 1 millió. Hát igen. Láttam belőle pár videót, és most is éppen a földről mosnak fel. Még, hogy a PlayStation 2 szép? Gyönyörű... :)

Az Activision bejelentette, hogy készül a Doom átirata GameBoy Advance-ra. Az első rész original feldolgozásáért egy teljesen új, 3D engine lesz majd a fellos.

Nincs ősz Nintendo nélkül? Vagy nincs Nintendo ősz nélkül? A nagy N ugyanis azzal a bejelentéssel rukkolt elő, hogy akkor most ők köszönik szépen, és nem kérnek az ECTS-ből. Így a cég különvannalva, szeptember 1-2 között saját rendezvényén mutatja be Európának is a Gamecube-ot.

Meghalt a Sega elnöke! Isao Okawa 74 éves korában szívelégtelenségek miatt a Tokyo-i kórházban hunyt el március 16-án. Ő volt az, aki kivonta a hardver piacról a Segát, az előző elnök leköszönése után. Az utódja Hideki Sato lesz.

Bagó Péter

STAR WARS RACER REVENGE (PLAYSTATION 2)

Rainbow Studios / LucasArts

Sokan keseregtek a PlayStation gazdák miatt, amikor anno kijött az Episode I Racer Nintendo 64-re, míg az ő gépükre nem. Azonban ezt nagyon rendesen meg is indokolták LucasArts-éknál, miszerint amíg nem találunk a játékok alá megfelelő hardvert, bizony a Sony-nak nem fognak csak úgy behódolni... És eljött a pillanat, amikor is egy rakat más Star Wars játék bejelentésével egyetemben lerántódott a lepel, az Episode I Racer II-ről, immáron PlayStation 2-re. Azon kívül, hogy a grafika szó szerint lélegzetelállító, a játék is szolgál meglepetésekkel rendesen. A sztori szerint ugyanis 8 évvel járunk az elhíresült Pod Racing után, amikor is Anakin egy meglelt férfival erősödött, és eljött Sebulba ideje a bosszúra. A 18 pálya között a régiók is felülnek, azonban csak úgy, mint a 16 választható versenyzőnél tele lesz új arcokkal. 600 mérföld feletti száguldással az 5. planetán, nem mindig a leghumánusabb trükkök bevetésével vár minden kedves SW fan-t a jövő év elején megjelenő programjában a LucasArts.



HEADHUNTER (DREAMCAST)

Amuze

Hogyan is festhetne a jövő Amerikája, ha nem lepusztultan, büntől mocskosan, vértől fröcsögően, ha már most is olyan vagány kép alakult ki róla. Az Amuze fejlesztésében 2019-be kalauzol minket a Headhunter nevű program, melyben egy tucatszámú katona szerepébe kell bújunk, aki az utca rendjét hivatott felügyelni. A 3D-s mászkáló / akció programban teljes szabadságunk lesz a városban és kívülről szemlélhetjük majd az eseményeket. Elég másos jellege van a hősnünknek, ami re csak rátesz egy lapáttal a motorbiciklira, a fegyverünk és a bőrdzsekink. Még egyelőre nincs több info róla, csak annyit, hogy online tölthetünk le bonusz küldetéseket, de csak az őszi megjelenés után.



STAR WARS OBI-WAN (XBOX)

LucasArts

Mint ahogyan a játék címéből ki sejlik, ebben az Xbox-os játékba magát Obi-Wan Kenobi-t kell majd irányítanunk, meghozzá az



Episode I idején, a film történetében végigkalandozva. Ebben a mászkáló / akció game-ben mindent bevethetünk, amire egy Jedi mester csak képes: tudunk lebegtetni, dobálózni, védekezni, ugrani, és használni Az Erőt. A 15 pálya során sok ellenféllel sűrű össze a sors és a programozók keze, így az egyszerű dróidoktól kiindulva a végén nem kisebb személyiséggel, mint Darth Maul-lal kell majd szembenéznünk. A megjelenés ősszel lesz Amerikában, nálunk pedig jövő év elejére, a gép megjelenésével egy időre csúszik.



Ilyen nincs! Ebből az Army Men áradatból kezd nagyon elegendő lenni. Már megint itt vannak ezek az átkozott műanyag katonák. Ugy

ben a közelgő 3DO játékokról nézhetünk meg egy kis előzetest. Miután a startra nyomtunk, beírhatjuk a nevünket és azonnal a pályán találjuk magunkat. Ami azonnal feltűnhet, hogy a grafika sokat fejlesztettek az előző részek óta, már-már azt merem rá mondani, hogy szép. A zene is kellemes, de érdemes lesz egy kicsit lehalkítani, mert a hanghatásokat eléggé elnyomja. Az irányításon igyekeztek változtatni a srácok és még azt is meg merem kockáz

egy olyan veterán Army Menesnek való csatamező, mint amilyen már én vagyok, a tömördek tesztelés után. Az akció hangsúlya ezúttal nem a futkosáson és a lövöldözésen lesz, hanem a rejtőzködésen és a taktikázáson. Csoportunkkal fedezéktől fedezékig lapakodunk, a fal mellé lapulunk, géppisztolyt és sníperpuskát használva leszedjük a szintén óvatos ellenfeleket. Maximálisan ki fogjuk használni az eddig elhanyagolt guggolás, kúszás, és na-

pillanatok alatt fogy el. A találatok elkerülése érdekében vessük be az oldalazó ugrás gombokat, az L1-L2 és az irányok lenyomásával. Ez az



látjuk a 3DO-s fiúk teljesen belezúgtak ezekbe a műanyag katonákba. Lefogadom, hogy még a párnájuk alatt is kiskatonák lapulnak. Szerencsére annyi pozitívuma azért van a dolognak, hogy fejlődnek a srácok, ez utóbbi rész, a Final Front már egész játszható. Lássuk, mi újat tudtak belevinni a legújabb Army Men "örületbe".

ÚJRA ITT

Belesszük a lemezt, betöltődik a már nagyon jól ismert intro. Megnézhetjük a Zöldek híradóját, láthatjuk, amint kirobban egy újabb világháború. A Sárga csapatok megállás nélkül támadnak, újabbról újabb fegyvereket vetnek be. Ezúttal a tankokon és harcokosikon kívül repülő egységekkel és vízi járművekkel, no meg tengeralfutókkal ostromolják a Zöldek által fenntartott bázisokat és területeket. Egyre kritikusabbá válik a helyzet és ekkor a Zöld csapatok bevetik a legjobban kiképzett kommandós egységüket, azaz minket. Hárman leszünk a pályán, a két számítógép irányította harcos minket követ és segít leszedni a rejtőző ellenfeleket. Szerintem ezt a történetet, meg úgy az egész játékot már csak poénnak szánták a készítő, mert nem létezik, hogy ezt ők még mindig komolyan gondolják. Nem létezik, hogy azt hiszik, ez a történet bárkit is érdekelt. Ebből kiindulva, én is poénra vettem a játékot és egy jót röhögtem ezen a marhaságon.

A menürendszer a már jól megszokott: egy gyakorló pályát, egy kétjátékos módot, egy beállításokat és az új játék kezdését tartalmazza. Találunk még egy videó menüt is, mely-

PLASZTIKPARÁDE, ÁLLÍTÓLAG UTÓLJÁRA



latni, hogy tűrhető lett. Viszont a csoda csicsás grafika a sebesség rovására ment. Rettentően akadozik a program és ahol nem annyira szaggat, ott egyszerűen csak lassú. Ez a lassúság az,

ami miatt most kezelhetetlen-né válik. Hiába minden igyekezet a figura mozgatójának terén, mert a sebesség az, ami nem hagy minket játszani. A helyszín ezúttal a város, annak utcái, fedezékekkel teli terep, tankokkal megtöltött parkolók és a házak tetején lapuló sníperok. Tehát pont

gyítás-célzás gombokat. Meglehetősen keményre sikeredett a program, még a legkönnyebb fokozaton is, bár én nem igazán láttam különbséget a fokozatok között. A legfőbb probléma, hogy az ellenség is géppisztollyal lő és ha egy sorozat eltalál, azonnal végünk van. Az energia

egyetlen módja a lövedékek elől való gyors elmozdulásnak. Ha fedezékek mögött vagyunk, attól még simán leszedhetek, ezért ha tehetjük hasalunk le a földre az R2 és a lefelé gombokkal. Az R1 a célzó nézetbe való kapcsolásra szolgál. Ezen kívül nem árt egy analóg irányítóval is rendelkezni, mert különben az emberünk mozgását és a kamera forgatását egybe végzi a gép, ezzel egy kissé megnehezítve a dolgunkat. A két különálló analóg karral külön mozgathatjuk a kamerát és célozhatunk az emberrel. Ez fontos lesz még a járművekbe való beszálláskor is, főleg a tanknál, ahol a csövet is forgatnunk kell. A tank kezelése egyébként hasonlóan történik, mint a Panzer Frontban. Az L1/R1 gombokkal tudunk gázt adni, az L2/R2 viszont a fék és a hátramenet. Ha csak az egyiket nyomjuk belőle, akkor az egyik láncot használva fordulhatunk. A Négyzetel és a Háromszöggel válthatunk fegyvert, a járművön belül és kívül egyaránt. A tank esetében használhatjuk a csövet, illetve a gép oldalán található géppisztolyt is.

Összességében egész tűrhetőre sikeredett a legfrissebb Army Men. Ha sikerült volna belevinni valami kis eredetiséget, ezt főleg a történetre és a kudaratokra értem, talán egy jó akció-lövöldözős anyag lehetne.

Endrédi Tibi

ARMY MEN WORLD WAR FINAL FRONT

3DO

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: ELMEGY
SZAVATOSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

12 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ EGYRE ÖSSZETETTEBB
A JÁTEKMELET
X AZ IRÁNYÍTÁS MEG
MINDIG GÁGYI

6.5 pont

Ugye én megmondtam, hogy nem kéne nagyon macerálni azt az ózonréteget a fejünk fölött! Nem kellett sokat várni, és a védelem teljesen megszűnt felettünk Persze ez csak a jövő, legalább is a Submarine Commander története szerint. Az történt ugyanis, hogy valamikor a 21. század elején (jézusom, az most van!!) az emberek felfedezték, hogy biza a Marson is lehet élni.

Több sem kellett nekik, már pakoltak is... a gazdagabbak. Mert ugye nem mindenkinek van ám pénze egy 20 milliós űrutasra!

mégis írnék a játékménetről és az első benyomásaimról.

Emlékszik még valaki a C64-es ELIT nevű űrhajós játékra?!? Az kellett bennem elsőre hasonló érzelmeket. Nem volt a grafika egy csúcs, de nem is erről szólt a játék. Itt még azt sem mondhatjuk, hogy gyenge a grafika, bár a küzdelmek alatt lehetne egy kicsivel jobb, de semmiképp sem mondható rá, hogy rossz. Inkább az lehetett, hogy a grafikusok annyi mindenre figyeltek, hogy magára a akcióra már nem maradt energia.

Szóval a grafika nálam jó. A játék két fő részből áll: a küzdelemből és a küzdelmek közti szerelésekből, vásárlásból, ismerkedésből. Előbbiről mindjárt írok, de most nézzük a szereléseket és a jármű karbantartását. Van egy úszó sziget a tengeren, ahová az első küldetés után jutunk majd el. Itt élnek azok a törvényen kívüliek, akik némi üzletet szeretnének kövacsolni nyomorukból és abból, hogy manap-

pedánk elszögöld a semmibe, de ezt ki lehet cselezni úgy, hogy nagyon pontosan célzva lövünk. Ha ugyanis így durantunk az ellenfél felé egy rakétát, akkor kénytelen a motorral navigálni, hogy kikerülje a torpedónkat. Akkor viszont a mi kis okos fegyverünk meg-hallja a lapátok forgását és oda csapódik be. Már mindjárt a cikk végére érünk és még nem szóltam az irányítás-ról! Na, tessék figyelni!

NEDVES GYEREKEK, IME AZ ELSŐ MANGA TENGERALATTJÁRÓ SZIMULÁTOR!

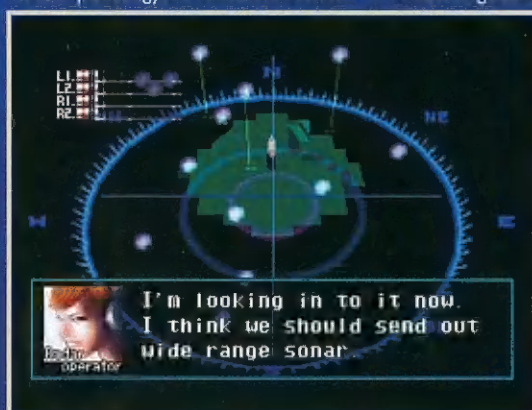
A két analóg irányítóval navigálunk. A Bal aldalival az irányt, a jobb aldalival a motort irányíthatjuk. A kép bal felső sarkában a torpedósílok nyílásai vannak. Ezek mindig legyenek betöltve! A játék közben két mód között kell váltogatni. A Stratégiai és a navigációs. A Négyzet megnyomásával aktiváljuk a stratégiai. Ha üresek a torpedósílok, a Négyzet után nyomjuk meg az X-et. Megjelenik a torpedótöltő része a hajónak. Egyszerűen az X-szel töltések be őket.

Ha ezzel megvagyunk, a kép bal felső részében mind a 4 torpedó visszaszámol. Nem kell megijedni! Eddig tart, amíg betöltik a katonák a cuccot. Azt, hogy merre vannak az ellenfelek, két lépésben kell meghatározni.

A WIDE pontot aktiváljuk és küldjünk egy pár hanghullámot a vízbe, így a kép jobb alsó sarkában két nyíl

Ez a buta torpedónál számít, mert azok csak mennek előre, mint fekete merci a buszsávbán. A legénység egyébként nagyon jó, érdemes odafigyelni rájuk, különösen ha ránk lőttek. Ők már az ellenfél torpedósíloinak a kinyitását hallják és figyelmeztetnek minket.

Ha ránk lőttek, tessék tekergetni, forogni, pörögni, mint egy szélkakas és reménykedni, hogy nem talál el minket a torpedó.



Ami akiknek volt, azok még a biztonság kedvéért mindent tönkretettek kis balygónkon. Szanaszét fújták a hajtógázos dezodorokat, dobálták a szemetet az utcán, teljes erővel üzemeltették a gyárakat és nem hajtották soha többé le a vécédökeket! Az eredmény egyértelmű volt: a földön a vízszint megemelkedett is ellepett mindent és mindenkit!

Azok a kevesek, akik túléltek a dolgot, tengeralattjárókon járják a világot, annak a reményében, hogy egy szép napon szárazföldet találunk valahol (én ezt a történetet már hallottam valahol...nem is hallottam, láttam!). Szóval, a kolóniák mesterséges szigetek és megmaradt felhőkarcalócsúcsokan éldegélnek. Valahol itt lépünk be mi is a történetbe.

A szerencsésebbik generáció tagjai vagyunk, mert nekünk jutott egy tengeralattjáró, így járkalhatunk a világon mindentel. Sajnos azonban van egy kis bökkenő: a többi tengeralattjáró nem nagyon szeret minket, így ha meglátnak, ránk lőnek és mindent megtesznek, hogy a Titanic sorsára jussunk. A játékban a küldetések lényege tehát egyszerű: túlélni őket és mindenkit elpusztítani, aki az utunkba kerül.

Erre írások a nagy részét maga a kezelő fogja elfoglalni, így még a közvetlen harc előtt egy pár szóban



ság sok elhagyatott fémdarab úszik a tengerben. Amikor először keveredünk ide, az legyen az első dologunk, hogy felkeressük a szigetet "lőnököt". Egy csaj-szról van szó, aki barátságos és ad nekünk rögtön 1000 himm...izé...réztallért.

Ezután érdemes felkeresni a sziget üzleteit és szórakozóhelyeit. Van itt hangár, ahol Han Solo módára butykolhatjuk a gépünket, kocsmá, fémkereskedés,

ahol az űrközpontban összeszedett fémdarabokért kapunk pénzt és ami a legfontosabb: itt van egy torpedó bolt (olyan növel, hogy majdnem...mindegy.). Nála vehetünk torpedókat, amire nagy szükségünk lesz. Ahogy haladunk a játékkal előre, úgy nő a választható torpedóink száma. Alapból van a legbutábbik fajta: a kifogyhatatlan, ám ha ennél jobb és intelligensebb cuccot akarunk, akkor bizony ki kell nyitni a pénztárcánkat.

En személy szerint a hangkövető torpedókat ajánlom, ami azért jó, mert az ellenfél motorzaját követi. Persze, ha a motor nem megy, akkor a tor-



megmutatja, hogy hol van a legközelebbi ellenfél.

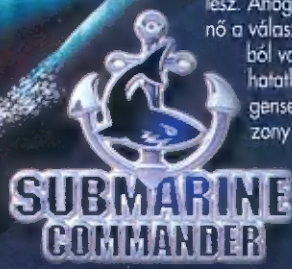
Irány arrafelé, majd ha már elértük van, a BEAM pontot aktiválva célzózatot meg és reménykedjünk, hogy megtalálja a radar. Ha igen, akkor megjelöl a gép és már lőhetünk is ki a torpedókat. Ehhez még egy fontos dolog hátravan: ki kell nyitni a torpedósílokat. A kis nyílal menjünk rá és egyenként X-et nyomva tessék szépen mindegyiknyitni.

Ha ez megvan és az ellenfél még mindig meg van jelölve, akkor XI! Ne ijedjünk meg, csak első látása bonyolult. Pár próbálkozás és már beleivódik a kezzeinkbe a mozdulatsor. Még arra próbáljatok ügyelni, hogy az ellenfelekkel lehetőleg egy magasságban/mélységben legyetek a lővés pillanatában.



Ha mégis, a küldetés végén meg lehet szerelni a járművet a szigetünkön, így nem lesz nagy baj. Ez a játék nagyon jó és élvezetes, különösen azoknak, akik szeretik a taktikai csatajátékokat. A küldetések izgalmasak, a képek szépek és van egy jó alaphangulata az egésznek, ami még hihetővé is teszi! Én csak jót tudok szólni róla, akit érdekel vegye meg, mert jó és csalódásmentes.

Adam!



SUBMARINE COMMANDER

JVC

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MENÜALBEREK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK!
✓ OTT VAN A HANGULAT
X AZ ELEJÉN KISIT NEHEGYES.

9 pont

**VÉGRE, VÉGRE, VÉGRE,
ITT VAN!**

Megérkezett a "mestermű" Playstation-re, a Simpsons Wrestling. Azóta remegve várom, hogy Gergő haverom először mesélj egy igen forró SNES-en jelent meg. Nevezetesen az Itchy & Scratchy (Frinci és Franci) Show-ról volt szó, melynek dallamát azóta is teljesen spontán módon szoktunk dalolva előadni együtt. Bár a Simpson rajongók bizonyára tudják, miről van szó, én azért megígrom: minden idők leggusztusosabb rajzfilmbetétéről. Tom & Jerry mintájára készült, rendkívül sok szadista humorral, pár másodperc alatt rengeteg vér ömlik, brutális poénok repkednek, szóval mindaz, amit "kifelejtettek" a nagy testvérműből (lásd fent). Volt egy másik cucc is GameBoy-on, valamilyen golf. De ennek semmi köze nem volt a róla elnevezett játékról csupán annyi, hogy golfütővel kellett előrehaladni a pályákon a macskával és közben az egész végig szadizott téged, a motoros fűrésztől a puskáig mindent bevetve.

De ne csak erről essen szó, hiszen a Simpson család már régóta jelen van a magyar köztudatban. Aki még nem ismeri őket, talán a legegyszerűbben úgy lehetne leírni, hogy az élet mindennapjait figurázzák ki, jól ismert helyzetekben, rendkívül nagy mennyiségű humorral. Egy átlagosnak nem mondható amerikai család hétköznapijai, ők a Simpsonok. A father egy agyatlan sörautómata (Homer), hivese (Marge) a házi-tündér, gyerekeik Bart, a rosszstanuló kis gazember, Lisa nemese lelkű és kiváló elme, Maggie pedig még aranyos csecsemő. Én kb. 1991-ben láttam először a rajzfilmsorozatot, az akkor még csak műholdvevőn fogható angol csatornák egyikén. Pár évvel ezelőtt már itthon is nézhető volt, bár ez a király csatorna is el-tűnt a süllyesztőben. Most ismét nézhető és többnyire teljesen új epizódokat láthatunk. Bár az egész családnak kínálja a műsorajánló, nem hinném, hogy gyerekek számára készült volna. Sőt biztosan nem nekik készült! Ez inkább a humort kedvelő tinédzsereknek és felnőtteknek ajánlott. Kis hazánkban is kezdenek megjelenni a témával kapcsolatos anyagok: pl. pólók, kávésbögrék, kulcstartók, akció-

MELYIK BAROM MONDTA, HOGY A SIMPSONS GYEREKEKNEK VALÓ?

figurák (ilyet az 576-okban is vehetsz), stb. Most pedig következzen a Show!

**BUNYÓ A
JAVÁBÓL!**

Mint már a nevéből is kiderült

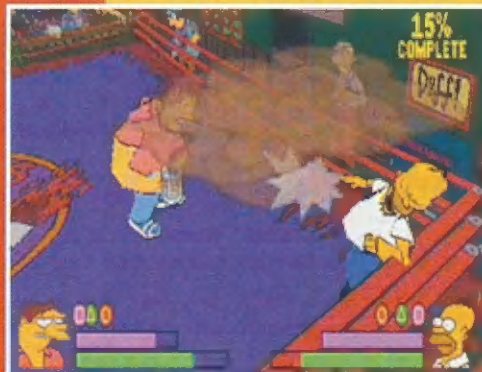


egy verekedős játékot kaptam kézbe. Kicsit meg is ijedtem, hogy fogok én végigjátszani egy ilyet? A főmenü megjelenése, nem fog sok gondot okozni. Rettenetesen egyszerűen eligazodhatsz benne. New Challenger: új játék kezdete, alaptól Barney, Krusty (a bohóc), Apu,

Willie (a kertész), Homer, Lisa, Marge és Bart választható. A rejtett játékosokat is itt szerezhetsz meg előrehaladva a játékban. Ajánlani tudom a 2 játékos módot egymás ellen (Vs match Game). Mindent elsőprő érzés egymást csépelni – gondolatok bele péld-

dál Homer és Barney csatájába. Amint megjelentek az ellenfelek, kis közjátéknak lehetünk szem és fültánuí, eredeti hangon szólalnak meg kedvenceink, rendkívüli hangulatot varázsolva. Máris benne vagyok a közepében. Most például Homer-rel rögtön elgurítok egy tekegolyót indításnak és már csépelem is a Négyzet gomb nyomogatásával másik ked-

vencemet, Aput, az indiai éjjel-nappali tulaját. Aki arra számít, hogy sok száz gombkombinációt lenyomogatva, csodás kombókat és kivégzéseket láthat, annak csalódnia kell, ilyen nincs a játékban. Arra épül a játékmenet, hogy mennyi energiád van, annak megfelelően használhatod a gombokat. Minden helyzetben használhatod a Négyzetet, ezzel ütsz, és az X-et, amivel ugorhatsz, de a Kört és a Háromszö-



get csak néha. Velük egyébként speciális mozgásokat tudsz végrehajtani, ami játékosonként változó. Verekedés közben, ha elesik ellenfelünk, betűsor jelenik meg, amit kirakva mindig valamilyen speciális képességet kaphatunk cserébe. De ha már nincs energiája, akkor le is kell szorítanunk az L1-t lenyomva. Az L2-vel lehet fajtani, király! Néha-néha megjelenik egy-

egy extra adag kaja, amivel visszanyerhetjük energiánkat. A kezdetben még fel is lehet venni az extrákat, később már kifejezetten utaznak rá ellenfeleink. Szóval kb. 25% elérése után már csak véletlenül tudtam megszerezni. A játék rengeteg eredetiséget tartalmaz, mindenkinek más-más extra segítsége van, pl. Homer a kör lenyomásával elkezd zabálni, amitől nagy és erősebb lesz, Bart gördeszkával tapos, Marge Meggy-t küldi harcba, Lisa trombitájának hangjával támad, Barney sörszagú böfentéseivel gyengíti ellenfeleit.

Sajnos vannak keményebb ellenfelek is, akiket társait segítenek, néha nagyon megnehezítve a játékot. Nagyon idegesítő tud lenni, amikor a mexikói darázsember kutyája mindig rád támad és nem tudsz védekezni ellene, ugyanez a felállás Mr Burns-nél is. A rajongók nem fognak csalódni, minden benne van, ami kell!

Minden karakter speciális mozgása abszolút jellemző rá, felelevenítve ezzel a sorozatban látott poénokat. Isteni, de tényleg. Rajzfilm színvonalú grafika, nagyszerű hangok, eredeti utalások a sorozatban lévő poénokra. A pályánkénti átvezető filmeket nem



láthatunk ugyan, de Frinci és Franci rendületlenül csépelik egymást két hatalmas bunkóval.

Összegezve a fentieket, szerintem nem ez lesz az év játéka, de hosszú ideig benn fog maradni a köztudatban. Mindezt talán azzal lehetne kiegészíteni, hogy az angol eladási listákat egy hónapig vezette, minden platformon.

Tamás

THE SIMPSONS WRESTLING

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ÉRTELMEZÉSI / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ JÓL VISSZAADJA A RAJZFILM HANGULATÁT
x SAJNOS HÁMAR MEGNEHATÓ

9 pont

Meglepő és mulatságos marhaságok érkeztek ebben a hónapban, főleg Playstation-re. A Torc: Legend of the Ogre Crown talán a legkimagaslóbb baromság közöttük. Martin papa mindig tudja, kinek kell adni az ilyen ökörségeket, talán ezért is került a program az én kezeim közé. A félkegyelmű Head Games csapat által készített játék a középkorban kalauzol el bennünket, abból is a fantasy világot célozza meg. Az emberek, orkok, trollak, ogrék és törpék békeesen éldegélnek egymás mellett, míg nem egy napon, mikor az ogrék ünnepi táncot játszanak, valaki beoson a táborukba és kilapja a szent koronában található gyémántokat. Ekkora szentségtörést még nem látott az ogre nemzet, ezért különleges harcosokat képeznek ki, speciális tegyverekkel ruházzák fel őket és megkezdődik a legrohejesebb és legbrutálisabb megtorlás a földön. Kinyírnak mindenkit, aki mozog, lerombolnak minden falut, ami az útjukba kerül. Mondanom sem kell, hogy mi az egyik ogre harcost irányítjuk, így a mi feladatunk lesz megtalálni és visszaszerelni a gyémántokat, no meg megbüntetni mindenkit, akinek köze lehetett az elrablásához (meg akinek nem, de ez már részletkérdés).

A BOSSZÚ KEREKE

Mitől olyan idétlen ez a vérlázító bosszúhadjárat? Attól, hogy a járművünk egy kerék lesz, aminek a belsejében egy ogre ül. Mivel ezeknek a lényeknek két fejük van egy testben, idétlennek, mint egy majom és még saját magukkal is veszekednek, külön élvezet lesz őket irányítani. Egyik fej a bal oldalra kukucskál ki, a másik meg jobbra, mindkét kézben egy bunkó, kasza vagy más választható fegyver. Gurulunk lefelé a völgybe, fel a hegyre és minden falut, tornyot bástyát lezúzunk a kerékjarmű szöges talpával. A futkosó embereket, legelésző teheneket, vagy támadó varázslókat agyonvágjuk, vagy lekasaboljuk a fegyverünkkel. Más célja nincs is a játéknak, csak túljutni a

szinteken, egyik kaputól a másikig. Akármilyen meglepő, ez nem lesz egy könnyű feladat, mert a terep telis-tele van gödrökkel, melyek lelassítanak és a tornyok folyamatosan kőbombákkal dobálnak bennünket. A későbbi szinteken

szé ha mentettünk a memóriakártyára. Kezdetnek csak az elsőre mehetünk. Utána jön az ogre, jármű és fegyverválasztás. Természetesen itt is csak akkor kapjuk meg a többi, ha már elit szinten gyilkoljuk az ártatlan tömegeket és az állatállományt. Tehát nyamkodhatunk szimplán mindenre X-et, és máris a pályán találjuk magunkat. Mint azt már mondtam, a játékmenet nagyon érdekes, sőt mi több élvezetes. Egészen ad-

már hurrikánt fújó druidák és csapkodó fák is felbukkannak. No, de lássuk mi mindent tartogat még számunkra ez a roppant emberbarát, kedves és mindenek előtt fantáziadús program.

A betöltést követően egy nagysze-

A VILÁG EGY ABRONCSBOL NEZVE...

rűen csúnya intró filmecske fogad, melyben megcsodálhatjuk a már ecsetelt röhejes, ámde roppant ötletes történetet. Utána a főmenü következik. Itt a hangerő is rezgő joy beállításán túl, új játékot is kezdhethetünk (meglepető ugye?). Miután rányomtuk a startra, egy pályaválasztó kép következik, ahol a teljesített pályák között válogathatunk, per-

dig, míg meg nem döglünk egy jó pár-szor, mivel már az első pálya is piszokul nehéz. A katapultos tornyok elég kemény ellenfélnek bizonyulnak, főleg ha árokkal vannak körbevéve és több is van belőlük a közelben. Az árokok könnyedén beleragadhatunk és már az ugrás sem segít rajtunk. Sorra betolálnak a kölövedékek és elfogy az energi-



ánk. Még rosszabb a helyzet az erdőben, ahol pofozógépek sora csapkod minket és csak kerülő úton lehetséges a biztonságos továbbjutás. Persze ahol nincs kerülőút, ott a vakszerencse dönti el, hogy eltalálnak vagy sem. A járművünk szinte magától gurul előre – lévén, hogy egy kerék, mi csak gyorsíthatunk, fékezhethetünk rajta, illetve bedönthetjük a kanyarokban. Van ugyan egy ugrás gomb is, de ez egy suhintással is egyútt jár, tehát leginkább csak a magasabbban elhelyezkedő ellenfelek szélűzűzésára használható.

Ha rendelkezünk két irányítóval, akkor kipróbálhatjuk a kétjátékos üzemmódot, merthogy ilyet is nyújt át ez a játék.

Nyomulhatunk osztott képernyőn, két idétlen ogréval és kétszeres erővel pusztíthatjuk a szerencsétlen, ártatlan lakosokat.

TÁMADNAK AZ OGRÉK

Akárhonnán is nézem, egy nagyon egyszerű, primitív játékkal állunk szemben. Olyannyira, hogy még ezt a nyamvadit egy oldalt is nehéz vele megtölteni, hiszen ennyi az egész játék, amennyit már elmondtam, semmi többet nem tartalmaz.

Annyira idétlen, hogy komolyan venni nem lehet, a pályák nagyon gyorsan nehezednek, ezért hamar belefáradunk a kudarcba és a végtelenített újrazedésbe. Nem hiszem, hogy bárki hiányolná a játékgyűjteményéből, legálabbis én biztosan nem farsztom magam tovább. Szerintem te is kíméld meg magad (és a pénztárcád) a szenvedéstől.

Endrédi Tibi



TORC: LEGEND OF THE OGRE CROWN

HEAD GAMES

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	ELMEGY

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IDÉTLLEN
X UNALMAS, LAPOS ÉS NAGYON FÁRASZTÓ

4 pont

Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

azt, ami a J. K. Rowling könyveiben van. A könyvekben az a lényeg, hogy a karakterek egy világban élnek, és az a világ, amit a karakterek építenek. Itt viszont az a lényeg, hogy a karakterek egy világban élnek, és az a világ, amit a karakterek építenek.

gyengébb, mint az RPG. A Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint az RPG. A Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint az RPG.

A karakterek egy világban élnek, és az a világ, amit a karakterek építenek. Itt viszont az a lényeg, hogy a karakterek egy világban élnek, és az a világ, amit a karakterek építenek.



Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

gyengébb, mint az RPG. A Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint az RPG. A Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint az RPG.



most a második rész. A Digimon World második részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint az RPG. A Digimon World második részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint az RPG.

Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

gyengébb, mint az RPG. A Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint az RPG. A Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint az RPG.

Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

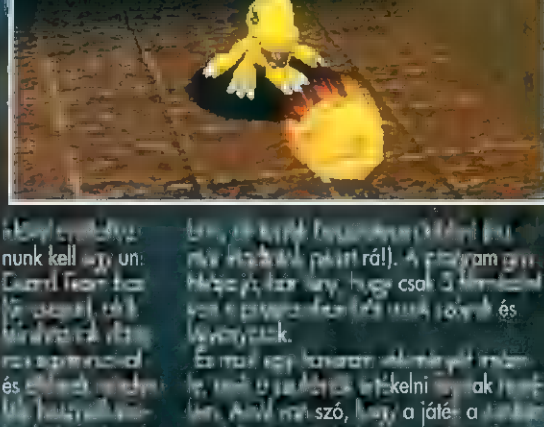


Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint



Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

Akkor most valószínűleg megértem, hogy az RPG pontosan milyen műfajra tartozhat. És tudom, hogy a nem a Digimon World első részére adtam pontot, hogy nem RPG, mert annál gyengébb és szórakoztatóbb, mint

VIRTUÁLIS ÉPÍTŐKÖZSÉG

Talán nem kell bemutatnom az építőkkárára és apró műtűökre épülő játékokat, a világhírű Lego-t. Nos, amióta globális méreteket öltött a számítástechnika, beköltözött szinte minden kiskölök szobájába, ez a nagyszerű, ámde igencsak idejétmúlt játék már nem tudta eladni magát a piacon. Illetve egyre csökkenő mértékben, nagy veszteségek árán. Mi más tehetnek szerencsétlenek, minthogy ők is a számítástechnika irányába fejlődnek. Így sorra jelentek meg a legkülönfélébb platformokra a Lego-t utánzó számítógépes játékok. Eddig sem igazán értek el sikereket és most, hogy az Island 2-öt leteszteltem, látom, hogy ezután sem fognak. Ez nem a Lego műfaja, nem kéne erőltetni. Sokkal jobban bejönnek az újgenerációs építőkészletek, melyek már elég komoly elektronikával is fel vannak szerelve. Nem tudom láttatok-e már a programozható holdjárműveket, szenzoros gépeket és a többi komoly kis játékok. Sajnos a árak nagyon borsos, ezért aki "legőzni" akar,

Egy duplán mesterséges világba kalauzol el bennünket a játék, hiszen a képernyőn lévő város is egy játékváros. A betöltés után szinte rögtön egy animációt láthatunk, melynek nem sok köze van a történelhez, csak bemutatja a szereplőket, a városka lakóit, a főhőst és úgy általában az egész kisvároska silány hangulatát. Ezután rö-

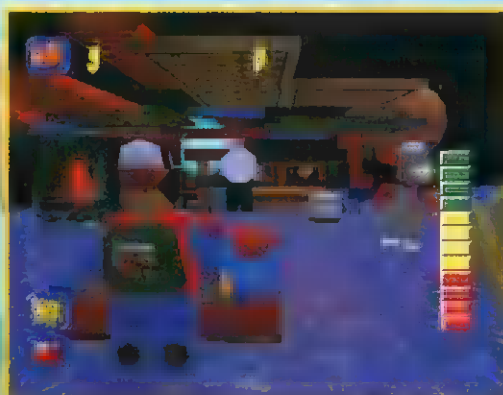


gyok és a töltés idő kifejezetten az örületbe kergetett. Nemcsak a játékkezdésnél, de a pályák végénél, játék közben és a menü visszatöltésénél is elég sokat kellett várni. Mikor már kimalmoztuk magunkat, nekilát-hatunk a Lego világ felvirágoztatásának. Senki ne gondoljon semmi stratégiára, mert a felvirágoztatás alatt azt értem, hogy futkosunk az utcán és ezzel egy kis életet és mozgást viszünk a városka életébe. Az első pályán, ami már magában elég mérete, mindössze két-három ember mászkál az utcán és egy, ismétlem egy autó furikázik, mindig ugyan azon a beprogramozott útvonalon. A történet nagyon egyszerű, mi egy kis srác vagyunk, aki egy pizzériában dolgozik a nyári szünetben. Feladatunk nem más, mint kihordani a sok pizzát. Mindenkihez odamegyünk, aki mozog és beszélünk vele, hogy rendel-e pizzát. Ha igen, akkor oda is adjuk neki rögtön, ha nem, akkor megpróbáljuk rátküldni, mert olyan jó meg finom, meg nagyon gyorsan kihozzuk. Érdekes, hogy a város szinte összes lakója pizzát eszik reggelire, ebédre és vacsorára is. A képernyő tetején látjuk, hogy hány pizza van nálunk és mennyit kell kézbesíteni, hogy teljesítsük az adott pályát. Az első pályán fizetségül minden pizza után egy téglát kapunk, amit az éppen épülő házikókhhoz használunk fel. Ha kivittük a szükséges mennyiségű ká-ját, összejön a ház építéséhez szükséges

irányítás. Olyan pocskék, hogy ilyet már rég- gen láttam, sőt az Army Men sorozat is többet teljesít nála, ami pedig igen nagy szó. Aki játszott már Army Mennel, az tudja, hogy nem egyszerű feladat megértetni azzal a szerencsétlen katonával, hogy mi fenét is akarunk és ne előre menjen, hanem balra. Nos, ha ezt megszorozzátok kettő- vel, akkor megkapjátok a Lego Island 2 bu- ta pizza fiújának irányítását. Van a srácnál egy gördeszka, amit a Háromszöggel kap- hatunk elő és pattanhatunk fel róla. A leg- jobb az egészben, hogy így halad sok- kal gyorsabban, mint gyalog, de legalább a kanyarodás is képtelenség vele. Belecsú- szunk a folyóba, neki a házaknak, stb. A legjobb az ugrás, miközben gurulunk a deszkán. Ezt nem tudom leírni, ezt látni kell, erre kevés szó. Úgy ugrik fel, mint egy darab farönk, majd visszaesik a földre és még csak meg sem rezdül, minden hang és koppanás nélkül. Olyan, mintha fejlesz- tési stádiumban lenne, és még nem fejezték volna be az animációját.

Természetesen a grafika nyújt felejthet- tetlen élményt. Pürítán, hiányos, szegényes, üres az egész pálya. A sebességre talán éppen ebből következően nincsen panasz. Már csak kéne, hogy az ocsmányság még akadozzon is, mert akkor nekirontok a Lego által megbízott játékkészítő cég faha- diszállásának és lerúgom a programozót, meg azt idióta marketingest, aki azt

ÉPÍTS MAGADNAK EGY JOBB VILÁGOT!



hitte, hogy ezzel a prog- rammal átütő üzleti sikereket fognak elérni. Lehet, hogy egy kissé elborult az agyam, de talán mentsé- gemre szolgál az, hogy so- kan, akik nem tudják, mi rejlik a dobozban, mikor megveszik kemény ezrekért a játékot és hazaérvén ugyan ezt fogják tapasztal- ni. Akkor talán még atomot is magukkal visznek a fej- lesztő csapat elleni támadáskor. Szerintem egy olyan kaliberű cég, mint a

Lego nem engedheti meg, hogy így lejáras- sa a saját nevét és átvágja az embereket. Nem az ő asztaluk a számítógépes játékkészítés, maradjanak csak az építőkká- káknál.

Endrédy Tibi



még mindig jobban jár, ha a képernyőn teszi, még ha egy silány utánzat for- májában is.

tőn a főmenü következik, ahol állástöltés, készítői listája, beállítások és persze az új játék kezdése között vlogathatunk. Sok beállítani valónk nem lesz, nyugodtan vág- junk a középhebe. Elég egy türelmetlen va-

téglamennyiség és felépül a viskó. Ekkor bemegyünk a házba, és mehetünk a követ- kező szintre. Tehát roppant izgalmas és fantáziadús a játék. Bevallom komoly erő- fesztisésembe került, hogy ne aludjak be rajta. Megkértem a Martint, hogy néha rúgjon oldalba, vagy csapjon hátba, mert különben elszundikálok és lefordulok a székről. Persze a rúgástól is leborulnék a gép elől, de így legalább kibírom a játék okozta kinszenvedéseket.

Ami a legjobban kikészített az a silány



LEGO ISLAND 2

LEGO GAMES

GRAFIKA	ERŐS
JÁTSZHELYTÉSI	ERŐS
SZAVATOSSÁG	ERŐS
ERŐS / ERŐS	ERŐS
HANGULAT	ERŐS

1 JÁTEKOS
1 HANGULAT
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL DUAL

✓ IRÁNYÍTÓ A LEGOT
✓ A KÉPERNYŐN ELŐ
✓ TÖBBSZÖR TELJESÍT

3.5

pont

A kedvenc kis haffős kommandós csipet-csapatunk ismét visszatért a játékok világába, ezúttal Playstation-re. Pedig nekem egészen mostanáig úgy tűnt, hogy az előző részben a világ összes rosszfiújának a fenekét kilyuggattam. Lehet, hogy előre ittam ■ medvebőrre? Merthogy ■ van megint egy rakás terrorista, akik bizony fityel hányva a törvényre, megint elkezdtek mészárolni a civil lakosságot, tűszokat ejtenek, és mindenféle bombákkal ríogatják a jónépet. Ha nem cselekszem gyorsan, ezek a galád emberek még egy atombombát is képesek felrobbantani. Ezt pedig nem kéne hagyni, úgyhogy a nukleáris katasztrófát elkerülendő, gyorsan helyezd be te is ezt a Rainbow Six: Rogue Spear nevezetű korongot ■ PS-edbe, és ha elbuknák, fejezd be helyettem a küldetést, és késleltessd egy kicsit a föld túlnépesedését.

A bevezető a most divatos szokás szerint a játékok grafikájával össze-vissza vágott jelenetekkel kezdődik. Gyorsabb és olcsóbb is ez a megoldás. Az időpont: 2001, a helyszín a Föld. Egy kellemes női hang próbál minket felvilágosítani arról, hogy milyen csúnya és veszélyes hely is ez a kicsi kis világ, amiben élünk, miközben a terroristák halomra gyilkolják a védtelen polgárokat. A szétesett nagy Szovjetunió tagállamai egyre mélyebbre süllyednek a káoszban, a világ más pontjain pedig vallási fanatikusok veszélyeztetik a világbékét. Nincs mese, ez ellen tényleg tenni kell valamit.

Az a nagy büdös igazság, hogy a RS:RS már megjelent PC-n és Dreamcast-on is, tehát nem számít túlságosan unikumnak a piacon. Meg egyébként is, aki kicsit figyeli a híreket, az tudja, hogy ez a folytatás nem egy "valódi" második rész, hanem csak egy küldetéslemez-szerűség, amiben megpróbálták tökéletesíteni az előd hibáit. Ettől függetlenül még egészen jóra sikerült!

Kezdekör szépen látogass el a beállításokhoz, mindenképp kapcsolj be az automata célzást (Auto Target), és ha "bírd a gyomrod", akkor a vért is

(Blood). Nagyon hasznos még ■ Controller Config opció is. Itt tudod korrekt módon beállítani a gombkiosztást, de nem ám úgy, hogy 2-3 előre letárolt kombináció közül válogathatsz, hanem minden funkciót te állíthatsz be. Alapból van analóg támogatás, de ha jól emlékszem ezt kikapcsolva a tüzelés funkció nekem megszűnt, ezért ezt is állítsd be magadnak. Nekem mondjuk nem nagyon állt kézre sehogy sem a joy, de ■ csak azért van, mert én az Nintendo 64-es irányítóhoz szoktam, ti biztos megtaláljátok a megfelelő kiosztást.

Ha nem szeretsz szöszmötölni a pályák előtti beállításokkal, akkor neked találták ki ■ Quick Start módot. Itt még annyit sem mondasz, hogy fapapucs, és már is az akció sűrűjében találod magad. Nem vittem végig a játékot, de úgy vettem észre, hogy itt is ugyanabban a sor-

rendben jönnek ■ pályák, mint a küldetéses módban (Campaign).

Na "itten" aztán el lehet merülni a beállításokban. Először a nehézségi fokozatot kell megadni. Gyarló vagyok, én mindig legkönnyebben mentem. Utána jön az eligazítás. Nem csak írásban, de szóban is meghallgathatjuk a feletteseinket. A menübe ■ Háromszöggel tudsz belépni. A felfelé mutató nyíl a játék megszaktatására szolgál. A TEAM-ben a csapattagokat cserélgethetjük. A különböző posztok szerint vannak csoportosítva a nagyarcú kommandósok, mint például mesterlövész, robbantási szakértő stb. Végigolvastam a listát és olyan nevekkel ta-



körében. Lehet elsődleges fegyvert választani (mindenféle gépfegyver meg puská, és most jóval nagyobb a választék, mint anno), meg másodlagos valamilyen pisztolykészletet. Hihetetlen módon, ezenkívül még két tárgy is el fér nálunk, tehát jól gondoljuk meg, hogy mit pakolunk be. Szerintem kevés ez a mennyiség, bár a játszhatóság rovására nem megy, és amúgy is, ez mindig így volt idáig is. Azért ha valahol elektromos zárat kell feltörni,

nem épp célszerű kézigrándot meg éjjellátó szemüveget vinni magunkkal. A PLAN-nal megnézhetjük a gép szerinti optimális útvonalat a célszemélyekig (ezt követik ■ ■ ■ általunk irányított szereplők is), de ha valaki nagyon akar, csinálhat saját haditervet is. Az EXECUTE-nál kezdődik a móka. Ezt a többiek elég komolyan is veszik, mert rögtön nekiindulnak, attól függetlenül, hogy te még csak most ismerkedsz az irányítással. Sokszor képesek el is végezni helyettünk a feladatokat... amik a szokásos tűszmentés, bombahatástalanítás dolgok lesznek, és általában csak a helyszín változik. Társaink néha, nagy ritkán még a falakon keresztül is likvidálni tudják az ellent. Máskor meg végimentem a pályán és mindenhol csak térdeplő fegyvertelen terrorok fogadtak. Elvezet volt mindent kivégezni! A pályák annyira ■ csúnyák, csak valami iszonyatosan lassú az egész, mármint itt a másodperc törtésze alatt kell dönteni életről és halálról, az emberünk meg úgy mozog, mintha elmeszesedett volna. Sajnos még mindig nem látni a fegyver csövét. A különböző cselekvések (tárcsere, ajtónyitás), még mindig ugyanúgy bizonyos időbe telik, de ez így életszerű (talán). A Start menüben adogathatunk a többieknek parancsokat, vagy csapatot cserélhetünk, ilyesmik. Ami rögtön felűnt, hogy a hangok teljes egészében maradtak ugyanazok, mint

alkoztam, mit: Beckenbauer, meg Maldini. Lehet, hogy ezek a Red Storm-os fiúk szeretik a focit? Ha összeállítottad a világválogatott csapataidat, fel is szerelheted a KIT pontnál. Szokás szerint minden kommandós a kis gardrób-szekrényével megy ■ bevetés helyszínére, ezért rengeteg ruha közül válogathatunk. Havas terepre ajánlom például a feketét, tuti sikered lesz a terroristák



az RS-ben. Legalább egy új mandatot bedigizhettek volna a készítő. Játék közben nézgecsétek ■ radart, mert jelölve vannak rajta a terroristák, meg a tűszok is, és ez bizony nagy segítség. Ha nem lenne ilyen csiga az egész, még játszható is lenne az anyag. Így azért elég nehéz, mert mire kisdontok egy sarok mögül, már ólommérgezést is kaptam. Van kétjátékos mód is. A sebesség miatt persze itt sem hallunk majd hangrobbanást, viszont legalább a grafikán nem rondítottak nagyot. Asszem ■ hét darab death-match pálya van, és négyféle játékmód. A szabályokat egyébként kiírja ■ gép. Plusz pont, hogy kezdetünk eltérő fegyverekkel is. Death-match-ben el lehet kicsit szórakozni, olyan dolgokkal, hogy például megvizsgáljuk az emberünk mozgásait, amik kifejezetten jók! A bevált



szokás szerint, ha lefelé nézzünk, emberünk is "meghajol" stb.

En nem is tudom, most mit nyilatkozzak. Ha nem lenne ennyire lassú, mindenki számára könnyen emészthető lenne, így azonban tudja a fene. Mert a sebességtől eltekintve, amúgy egész normális játék. Szerintem mindenképp próbáld ki, mielőtt beruháznál rá.

CSIPI M LEE



Rainbow Six: ROGUE SPEAR

THQ

GRAFIKA:	78
JÁTSZHATÓSÁG:	85
SZAVATOSSÁG:	85
ZENE / HANGOK:	85
MIÁNGULAT:	85

12 JÁTÉKOS
1 MENÜALAP
AJÁNLÓ RÁNYTÓ QUAL

✓ 36 A MENÜALAP TEMA
KIDOLGOZOTT
X CHATLASS

7 pont



A második világháborúról mindannyiunknak megoszlik a véleménye. Abban viszont mindenki egyetért, hogy szörnyen nehéz és kemény idők jártak akkoriban. Az idősebbek, akik a közelében éltek megborzongnak, ha a világháború szót kiejtjük a közelükben, míg a fiatalabb nemzedék, akik csak képekről, könyvekből, meg a TV-ből ismerik, inkább csodálják és tisztelik. Azt elmondhatjuk, hogy mindenképpen érdekes és kimeríthetetlen a téma, de remélem mindenki úgy véli, hogy a háború csak a számítógépek és a TV képernyőjén érdekes. Ha így nézzük, akkor roppant szórakoztató volt az elmúlt hetem, mivel több háborús játékot is tesztelhettem, köztük az Enterbrain és a Soyuz csapat legújabb remekét a Panzer Frontot is. Ez a játék az egyik legszínvonalasabb háborús tank szimulátor, amivel az utóbbi időben találkoztam. Maximális korhűség, szimuláció, akció

film, mert tényleg az! Igazi második világháborús archív képkockákat láthatunk, tisztára mintha a Spectrumot vagy a Discovery-t néznénk. A háború végéhez, a legnagyobb csatákhoz látogathatunk el. A németek megtámadják a szovjeteket, mindkét fél járműveit és tankjait megismerhetjük, sőt a később belépő amerikaiakat is megvizsgálhatjuk. A kezdőfilm után egy roppant egyszerű menürendszer fogad. A játékkezdésen és állástöltésen kívül egy tanuló pálya és egy beállítások opciót találhatunk. A beállításokhoz érdemes benézni, mert a szokásostól eltérően, komoly játékon belüli, irányításhoz és tank opciókat is módosíthatunk. Például a sebességváltót, az öggy forgásának kezelését, a sérülések mértékét, stb. Ha ezzel megvagyunk, vegyük az irányt a Tutorial mód irányába, ahol megtanulhatjuk a tankok

összefüggőbb erdőn nem tudunk áthaladni, de még csak átlóni sem. A különböző tankok eltérnek sebességükben, kinézetükben, páncélzatukban, irányíthatóságukban és fegyverzetükben is. A legfontosabb a mozgékonyaság és a hatékony fegyverzet. A különféle célpontokra megvannak a speciális rakétáink és tölteteink. A pán-



terepen és nagyobb távolságból). Az irányításra külön kitérek, mert eléggé eltér a megszokottól, viszont hamar ráérezünk majd.

EGY JÁTÉK, AMELY MEGSZÉPÍTETTE A PS VÉGNAPJAIT



és izgalom jellemzi. Nézzük, mivel is kell szembenéznünk, mikor úgy döntünk, hogy újraéljük a háború leghátborzongatóbb csatáit.

HAZI PÁNCÉLOS NYERELÉSE

Nem igazán mondhatjuk el magunkról a konzol tulajdonosok, hogy olyan nagyon el lettek volna érezve igazi, színvonalas háborús szimulátorokkal és stratégiákkal. Persze jelentek meg szép számmal, de egyik sem érte meg a rá fecsérelt időt és pénzt. Egészen mostanáig csak a Windows felhasználók élvezhették a csaták

kezelésének fortélyait. Persze a legérdekesebb az igazi bevetés, melynek elkezdéséhez először teljesíteni kell a gyakorló küldetéseket, minden térségben. Kiválaszthatjuk a meglovagolni kívánt tankot és a küldetést. Minden gépről pontos ismertetőt, információkat, adatokat és képet is megnézhetünk a kiválasztása előtt. Ha elégedettek vagyunk vele, mehetünk tovább a küldetés, illetve az elvégzendő feladat elolvasásához.

Itt többnyire térképet is kapunk, ahol feltüntetik a szövetes és az elpusztítani való járműveket és a terepet. Sajnos a rejtett lövészárkok és a tankpusztító ágyúk nem láthatók, ezekre nagyon oda kell figyelnünk, mert egy óvatlan pillanatban, vagy a csata hevében, szép csendben ki lehetnek minket.

Általában a bozótosabb területeken vannak és terepszíne festve, elég nehéz észrevenni őket. A legtöbb pályán elég változatos domborzatot és növényzetet találunk, erdőket, fákat, völgyeket, hegyeket, bozótot, mocsarat, stb. Szerencsére a gépeink vannak annyira kemények, hogy egy vacak kis bozótba ne akadjanak be, sőt a fákat is többől tépik ki. Viszont az

PANZER FRONT VK6600 (h) Panzer
 Armament : 12.8cmPaK43 L55 / 7.92mmMG34 / Length : 10440
PANZER FRONT ORIGINAL TANK
 TANK DESIGNED by Nagao Mamoru
 PANZER FRONT オリジナル戦車
 ドイツ戦車 E-79

PANZER FRONT ORIGINAL TANK DESTROYER SU-122s
 Armament : 122mm SU-122 / 7.62mm MG
 Length : 10440 / Width : 3000mm / Height : 2000mm
 Weight : 32 / 10000kg / 10000kg
 (All Data provided by Nagao Mamoru)

PANZER FRONT

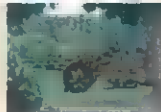


izgalmaikat, de most megérkezett hozzánk a Panzer Front. Fenomenális kidolgozottság, egyszerű, puritán felület, de mégis bonyolult harci rendszerek és komolyság jellemzi a programot. Playstation-ön eddig még soha nem látott grafikai minőséget és sebességet rejt a játék. Tehát bőven megérdemli ezt a két oldalt, amit most csak neki szentelünk. Az indítás után szinte azonnal az intró film kezdődik. Azért mondom azt, hogy



cél nélküli járművekre bevethetjük a nagy erejű géppisztolyt, a könnyű páncélzatú gépek ellen a "HA" tölteteket (bunkerek, épületek és lövészárkok is ez a legjobb). Legvégül pedig az ellenséges tankokkal szemben használjuk a páncéltörő tölteteket. Fontos tudni, hogy a rakétákra és mindenre, amit kilövünk, hat a gravitáció, tehát ezt is be kell kalibrálnunk a lövésbe. Van egy különleges célzórendszerünk, amivel korrigálhatjuk az ívet. Érdemes mindig egy picivel a célpont fölé célozni (persze csak sík

Nem igényel a játék analóg joypadot, persze sokkal könnyebben célozhatunk az analóg karok segítségével. Tehát a tank mozgathatásához nélkülözhetetlenek lesznek az L/R 1/2 gombok. A jobb vagy bal oldallal az annak megfelelő lánctalpat vezéreljük. Ha mindkettőt nyomjuk, akkor haladhatunk előre, vagy hátra. Ha haladás közben elengedjük az egyiket, akkor értelem szerűen az ellentétes irányba fog elfordulni a gép. Ha az átellenes lánctalpakat nyomjuk (pl. jobb-

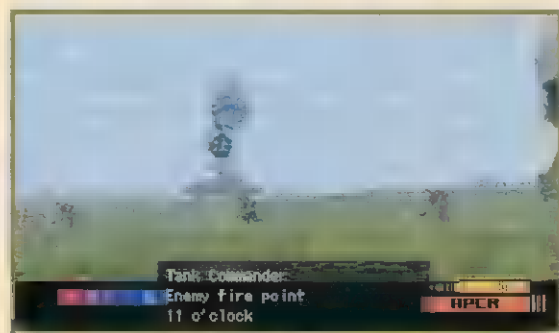
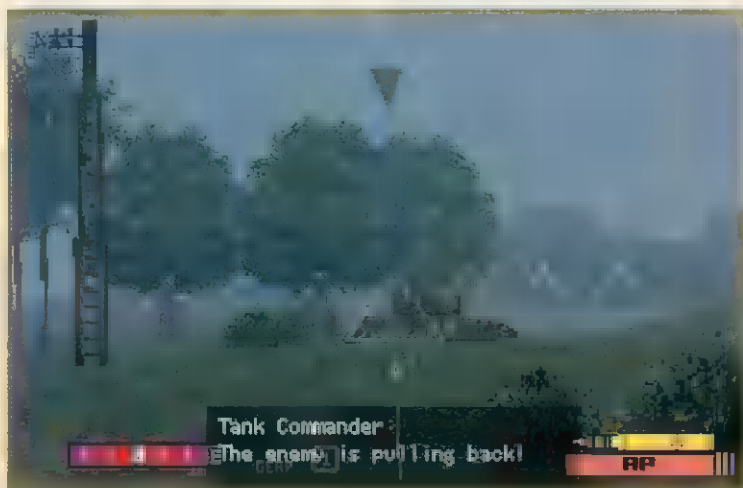


előre és bal-hátra) gyorsabban foroghatunk. Ez elég zavarosan hangzik, de egy öt percnyi játék után teljesen egyértelművé válik.

akár három dimenzióban is, nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük, dönthetjük, sőt a kiválasztott járművekről még információkat is olvashatunk. Szerencsére az

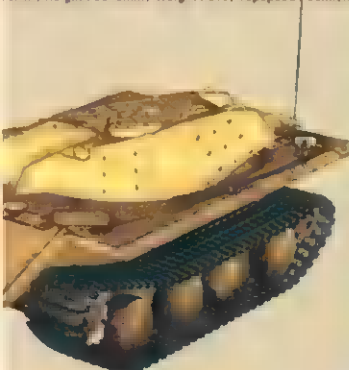
si útvonal rajzolódik. Amint kilépünk a térképről, az oda vezényelt egységek elindulnak. Figyeljünk arra, hogy kezdés után rögtön vigyük a többi tankot is fedezékbe, mert a sík terepen hamar lemeszárolják őket.

Amiről még nem szoltam, a különféle játékmódok – vagy nevezhetjük nehézségi fokozatnak is, amelyeket az Options legfelső sorában állíthatunk. Alapból a Veteránon áll a játék, amelyről eddig



mpfwagen E-79

10mm / Height : 2345mm / Weight : 61t / TopSpeed : 35km/h



U.S. ARMY T69E3 TANK DESTROYER



PANZER FRONT.

is szó volt. De mi a helyzet, ha át tesszük Rookie-ra? Nos, az egész játék megváltozik, nemcsak az ellenfelek keménysége. Az irányítás arcade lesz, a csövet nem tudjuk fangolni, csak a tankkal együtt, az előre haladás, illetve tolatás az X és a Négyzet gomb lesz és a célzó képernyőn sem kell ívekkel bai-

rolja, amit csak a Playstation-ból ki lehet hozni. A hanghatások szintén magas színvonalat képviselnek. Amikor két tank egymásnak csapódik, szinte kong a szoba a fémek nyirkorgásától. A zene igazi háborús hangulatot teremt.

Mire megírtam ezt a cikket, már-már beleszerettem ebbe a játékba, pedig amikor Martin a kezembe nyomta, azon gondolkoztam, miért pont engem áld meg az ilyen lövöldözős marhaságokkal. Nem mintha nem szeretném az ilyesmit, de az utóbbi idők tank szimulátoraira csak negatív tapasztalataim voltak. Szerencsére ezúttal nem kellett csalódnom. Bevallom, ezek után már bánom, hogy úgy fél éve tettem meg olyan felelőtlen kijelentést, hogy én a mászkálós játékokat szeretem. Azóta a Martin csak Disney meg egyéb sziszfuszi szörnyűségekkel traktál. Hála az égnek néha akad egy pár komolyabb darab is. Tehát végzőként csak annyit, hogy ha már unod az ugrálós, mászkálós ideitlen marhaságokat, egy kis lövöldözésre vágysz, vagy csak szeretsz hőbörözni játékokkal játszani, akkor a Panzer Front a neked való partner.

Endrédy Tibor

ágyúkat ez a térkép már jelzi. Elég sűrűn kell majd használnunk a térképet, hiszen egy alaku-

lat parancsnoka-
ként a többi szö-
vetséges jármű-
nek is mi adjuk ki
a parancsokat és
az útvonalat is.

lódunk, mivel ■ gravitáció is elenyésző lesz. Természetesen válni sem lesz lehetőseggünk, mivel mindent tank automatá sebváltóssá válik. Az "ace" fokozat még nagyobb realitást és szinte már lehetetlen küldetéseket tartalmaz.

Megemlítettem, hogy a grafika és az egész kidolgozás profi szintű. Ezt az is bizonyítja, hogy újra megnéztem a kezdő filmecskét és csak most vettem észre, hogy a jelenetek egy része kombinálva van a játék engine-jével. Alig

A nyilakkal vagy a karokkal tudjuk forgatni a csövet és a kamerát. Ez attól függ, mire van beállítva az Options-ben. A Körrel lehet belépni a célzó képernyőre, ha már megfelelő távolságban és szögben vagyunk a halálraítélttől. Ellenkező esetben erre egy felirat figyelmeztet. Ezen a képernyőn, ha még egyszer Kört nyomunk, már ki is löjük a töltenyt, melynek újratöltésére pár másodpercen várunk kell. A várakozási idő függ attól, hogy milyen töltenyt használunk, mennyire nehéz és mennyi erőfeszítésbe kerül a srácnoknak, míg újra ■ csőbe teszik. A Háromszög/Négyszert gombokkal a már említett lövésívet változtathatjuk. Az X-szel léphetünk vissza a normál nézetbe. Itt a Háromszög lehet a távcsövet használni. Fontos még a Start gomb is, mellyel a téképze léphetünk. Ezt akárhogy forgathatjuk,

Álljunk rá ■ kék színnel jelzett szövetséges egységekre és jelöljük ki őket az X-szel. Ezután a pályán rábökve egy pontra egy haladá-

szembetűnő a különbség! Csupán azt vesszük észre, hogy szélesvásznúra vált a kép. Tehát a grafika szinte már maximumot sú-



PANZER FRONT

JVC

GRAFIKA:
JÁTSZHATÓSÁG:
SZAVATOSSÁG:
ZENE / HANG:
HANGULAT:

1 JÁTÉKOS

1. **RESEARCH AND ANALYSIS**

ANALÓG RÁNYÍTÓ [2]

✓ STEP CYORS. 100%

 EGALMAS

× RETTENTÖEN ■■■

9.5 pont

Nincs annál rosszabb egy játék-tesztelő életében, amikor nem tudja frappánsan elkezdni a cikket. Csak ül az ember a székében vagy esetleg fel, s alá járkal a szobában de semmi nem jut az eszébe. Pedig már az egész cikk megszületett (gondolatban), megvan az eleje ■ közepé és a vége is csak az a fránya kezdő mondat nem jön. Na, valami hasonló helyzetbe kerültem ■ PlayStation 2 legújabb horror-akció-kalandjátékánál, az Extermination-nél. Pedig a játék – tekintve mennyire színvonalas – megérdemli a hangzatos kezdést, hisz ez az első (kis túlzással élve) Resident Evil klón, ami a Sony 128 bites gépére megjelent. Bár ez, hogy megjelent kis túlzás, mert ■ sorok írásának pillanatában a világ egyik táján sem érkezett meg hivatalosan az Extermination, nekünk is egy előzetes teszt verzió van belőle. Mint, hogy a PS2 egy rendkívül fiatal masina, ezért egyelőre híján volt ■ horror-játékoknak (az Extermination az első ilyen játék), ha jobban meg gondolom az Extermination-ön kívül nem is jelent meg más hasonló program. Éppen ezért PS2-ön ez a játék te-

amire a legjobban hasonlít az anyag. Legalábbis a játékmenetet illetően. Egyébként ■ stuffot ugyanaz a japán fickó (név szerint Tokuro Fujiwara) készítette, aki a Resident Evil sorozat front embere is volt.

A SZTORI

Az Extermination gyengéje tulajdonképpen a történetben van. Ugyanis ugyanarra az ezerszer lerágott csontra épül, mint az összes hasonló anyag. A sztori szerint 2005-ben a Föld egyik legtitkosabb kutatóbázisán az Antarktiszon valami furcsa történik. Ennek következtében minden kapcsolat megszakad a bázissal. Az eset kivizsgálására az amerikai kormány a helyszínre küld egy kommandót, aminek a játék főszereplője Dennis is oszlopos tagja. A gép a jeges kontinens felett meghibásodik, ezért ejtőernyővel érkezik meg ■ csapat. Igen ám, de éppen ezért nem egy helyen érnek földet a többiek, így ■ kommandó akaratlanul szétszóródik. Dennis feladata az lesz, hogy (miután bejutott a bázisra) felderítse, hogy mi áll az események mögött. A dolgokat



kinthető most ■ stílus legjobbjának. Kis túlzással persze, mert ■ RE-hez viszonyítva a történet kidolgozottsága, ötletessége hogy némi kívánnivalót maga után. No, és a grafikában is van egy két baki. A Residentet emlegettem, mégis több elemet átvettek a Metal Gearból és szerintem egy kicsit a Chase the Express-re is üt a stuff. A legfőbb különbség, hogy nem kellett a RE-hez hasonló rögzített kameraállásokból mutatni a játékot, hisz a PS2 elég erős gép ennek kiküszöbölésére. A főhőst hátulról láthatjuk és innen követhetjük az eseményeket. A játékban inkább az akció elemek dominálnak, mint a kaland. Aki akár egy ilyen típusú anyaggal is játszott segítség nélkül végigmehet az Extermination. Igazából a horror elemek kimerülnek néhány látványosabb átváltozásban meg fränkő szörnyek megjelenésében. Sajnos azonban hangulatilag nem tökéletes a hatás, hisz a Resident Evil 1-2-ben szinte majd minden sarkon a frászt hozta ránk a játék, itt meg egyszer sem volt olyan, hogy akárcsak egy kicsit is megijedtem volna. Persze ne vonjon le senki téves következtetéseket a program nagyszerűre sikeredett! Az egyik legérdekesebb akciójáték, amivel az utóbbi időben játszottam. Eszemben jutott! A Dreamcast-os Blue Stinger az,

nehezíti, hogy a bázison dolgozik Dennis egykori barátja Cindy, így hősünknek személyes oka is van az ügy kivizsgálására. Sajnos nemcsak az előtörténet áll kissé gyenge lábakon hanem az egész játék sztorija. Túlságosan kevés az egyedi ötlet. Kétségtelen, hogy izgalmas és élvezetes a játék, de kár, hogy a történetre nem fordítottak elég figyelmet. Rengeteg klisé és ezerszer látott sablon visszaköszön más játékokból.

ÉRTÉKELÉS

A szokásostól eltérően átesnék az értékelésen, aztán foglalkozhatok még

APÁM "RESIDENT", ANYÁM "SYPHON", ÉN MEG MUTÁNS VAGYOK

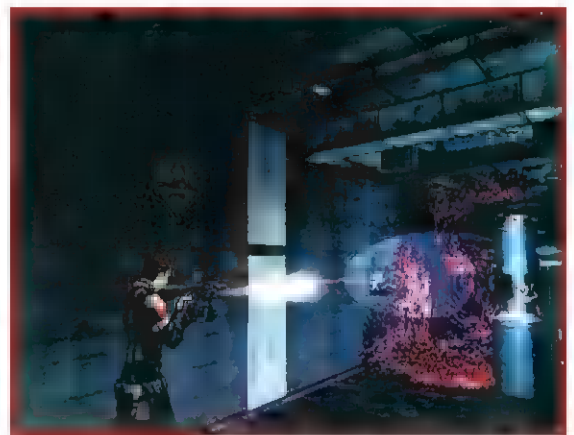
az anyaggal egy terjedelmes végigjátás keretében. Kezdjük mindjárt a grafika vizsgálatával. Szavamra nem rossz! Rendkívül látványos a terepek

nagysága és kidolgozottsága. A helyszínek jól néznek ki. Igazából csak egy-két helyen fordul elő néhány baki, de az is lehet, hogy a játék hivatalos megjelenésekor ezeket kiküszöbölik. Ha ez így lesz mindent visszaszívok, amit most leírok és a "jól" "kiválóra" javíthatjátok az értékelőben.

Ilyen hiba például, hogy a hőmezőkön a textúra-lapok találkozásánál a csíkokat nem tüntették el rendesen. Ezért néhány helyszín kissé szögletesnek hat. Ezt elenyészlyozza viszont a nagyfelbontás, ami igen impreszíven fest. A szereplők kidolgozottságával sem voltam megelégedve teljesen.

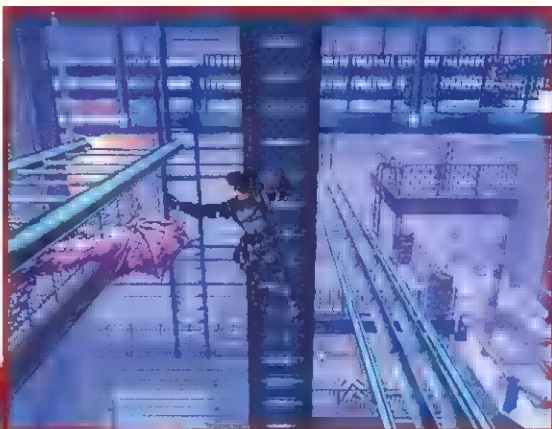
Ennek az oka egy szó: Bouncer. Ahhoz képest ugyanis jóval elmarad a szereplők grafikája. A Bouncer-nél minden érzélem azonnal leolvasható volt a karakterek arcáról, itt viszont néha olyanok, mintha gumiból lennének. Nem azt mondom, hogy rossz, csak nem annyira tökéletes, mint a Bouncer-ben. Ráadásul a hullák szintén szögletesek és a távolibb tárgyak gyenge ködbe (homályba) vesznek. Néha a szörnyek átdiffundáltak falakon és úgy lőttek le, hogy egy másik szobában álltam, ám a lövedékük átjött a falon! Ezeket az apróságokat leszámítva (melyeket be tudhatunk a gép fiatal korának) roppant látványos a játék. Az

DVD-n terpeszkedik, így volt hely minden szereplő hangjának leszinkronizálására. A hangokat szerintem nagyon jól eltalálták. Minden szereplőnek önálló stílusa (egyénsége) van. Igaz néha szájmozgások és a hangok nem voltak tökéletesen összeegyeztetve, de



ezt valószínű kijavítják a végleges bolti verzióban. A játszhatóság tökéletes, sőt talán az igazi profik azt is mondhatnák, hogy könnyű az anyag. A sza-

vatossággal is minden rendben, amit méltóképp igazol, hogy ebbe a számba nem is nagyon fog belefért a teljes végigjátszás. Ami a legjobban tetszett ■ stuffban, hogy tuningolhatjuk ■ fegyverünket! Erre még részletesebben kitérnek, itt most legyen annyi elég, hogy találunk az alap SPR4-eshez alkatrészeket, amiket bármikor rápakolhatunk vagy levehetünk a fegyverünkről. Az alkatrészeket megfelelően kombinálva extrém erejű és tulajdonságokkal bíró fegyvert állíthatunk elő. A hibái a já-



munk használhatjuk a fegyverünk csöve alá beszerelt cuccot – ez a játék elején a lámpa, sötét helyeken ideális. Később le lehet cserélni másra, pld. shotgun és a Négyzetel lehetünk! Az R1+X-szel fel, illetve letarthatjuk a fegyverünket. Az R2-öt benyomva kapcsolhatunk saját nézetre és ugyanúgy tüzelhetünk vagy használhatjuk a második fegyverünket. Később, ha felszereltük ■ szkópot, az R2 benyomva az L1-L2-vel zoomolhatunk. Amúgy az L1-et használva a kamera Dennis háta mögé ugrik, ez fontos, mert nem mindig jó a szög, amiből láthatjuk. Lesz-

nek olyan helyek, amikor kapaszkodni kell, mondjuk rácsokba. Ilyenkor, ha lenyomjuk ■ célzást, akkor Dennis a függeszkező kötéltől csatolja magát így ilyenkor is tudunk tüzelni! Ezt ■ felejtették el, mert ekkor is támadnak ránk szörnyek. A Háromszöggel léphetünk a menübe. A nagy kör az energiánkat mutatja. Dennis alatt találunk egy kijelzőt INFECTION névvel. Minden szörny a játékban fertőző, ha hozzánk ér, megharap, vagy megtámad egy, mindig megfertőzödünk egy kicsit. A fertőzöttség mértékét mutatja az Infection. Különleges gyógyításokkal az Infection értékét le lehet csökkenteni. Baj akkor van, ha netán eléri a 100%-ot. Ilyenkor Dennis megfertőződik és beindul a mutáció, azaz szép lassan átváltozunk. Mielőtt ez bekövetkezne keresnünk kell egy MTS kapszulát, amiben használni tudjuk ■ vakcinákat – ezeket a játék során folyamatosan fogjuk találni. Az MTS teljesen kigyó-

gyít a mutációból és az energiánk is feltöltődik. Vigyázzatok, nehogy elérjék a 100% Infectiont, mert nem találunk sűrűn MTS-eket. 100%-nál már nem lehet Infectiont csökkentő gyógyítást használni, mindenképpen szükség lesz az MTS-re, illetve a vakcinára.

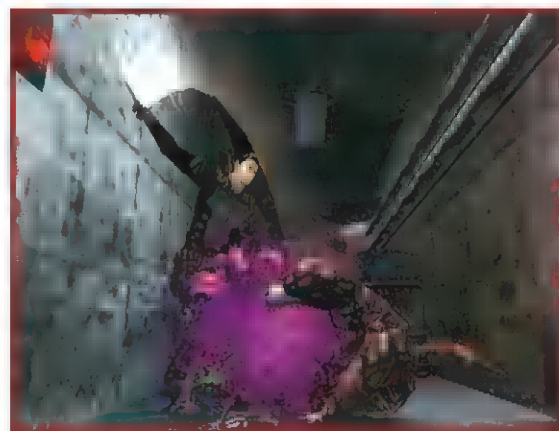
Visszatérve a menüre a négy irány négy különböző menübe visz. Balra az Itemsnél találjuk tárgyainkat. Egészen pontosan a következőket. Az Equipmentnél felszerelésünk lapulnak, pld. függeszkező kötélt, hideg ellen védő kabát stb. A Healing Itemsnél gyógyító cuccaink vannak. Az Event Items pont alatt ■ továbbjutáshoz ellengethetetlen tárgyakat, kulcsokat találjuk. Itt megemlíteném, hogy lesznek tárgyak, amiket automatán használni fog Dennis, de akad olyan is, amikor nekünk külön a menüből kell kiválasztani, hogy mit akarunk használni. A Battery-nél az akkut találjuk.

Visszatérhetünk a főmenübe. A Fel iránnyal léphetünk a térképeink közé. Ezeket természetesen a helyszíneken fogjuk találni. A Database Screen menüben a játék folyamán összeszedett iratokat (file-okat) olvashatjuk el. Ezekből fog kiderülni a történet minden eleme. A legfontosabb menübe a fegyverünkhöz a Jobbra iránnyal léphetünk – Customize SPR4. Na, ez a kedvenc részem. Öt féle részét lehet a fegyvernek alakítani. A RUS A-val a tetejére lehet például radart szerelni. Az M.A. Parts-szal új fegyvert lehet összerakni (pld.

sebb és részletesebb végigjátszást nyújtani. Ez azt jelenti, hogy mindenre részletesen ki fogok térni pld. a gyógyítások, löszerek helyére. Ettől függetlenül az összes szobát jól kutassátok át, mert lehet, hogy egy-két helyen átsiklott a figyelmem néhány energiacsomag vagy vakcina esetleg löszerek csomag felett. Ne felejtsetek el, hogy a késsel szét lehet verni a fadobozokat! Akkor kezdünk neki...

AI ELNÉPTELENEDETT BAZIS

A bevezető után kint az Antarktiszzi bázis bejáratánál kezdünk. Pontosabban a bejárat nem elérhető, ezért társunk Roger egy másik útvonalat javasol, de előbb el kell őt érned. Mindegyik lift előtti ládából kapsz fel az akkut, ami a legfontosabb cucc lesz a játék során, több okból. Először a feltöltött aksival lehet ■ játékban menteni. Minden mentés két egységet fogyaszt. Ezen kívül ezzel tudsz ■ játék különböző pontjain ajtókat kinyitni. Kezdsénel egy hat egység energiát tároló akkut találsz, de később fel lehet venni nagyobb teljesítményűt, ami később hasznos lesz! Szóval felveded az akkut, amivel töltöd fel balra a liftet energiával, így már le tudsz menni. Mássz fel a ládára és kapsz fel Recovery Unit A-t (továbbiakban RUA), azaz egy gyógyító csomagot. Menj át a túloldalra és csússz le. Szemben a falról szedd le a térképet. Ezután fordulj meg és sétálj át a romok között. Itt egy nagyobb teherautó zuhant a szakadékba, ezzel hidat képezve ■ másikkal. Menj át rajta a túloldalra, de siess, mert leesik a kocsi! A szerencsés érkezés után először nyiss be ■ rácsos kapun. Itt találsz egy RUA-t. Menj vissza. Van itt néhány létra, amin kezdj



téknak igazából nem olyan erősek, megbocsátható mindegyikük, tehát a stílus szerelmesei egész biztos imádnak fogják az Extermination-t.

MINI JÁTÉK

Na, akkor kezdjük az irányítás és a menük teljes kivesésével aztán nekiállhatunk a nehezének. A játék nem használ analóg gombokat, csak a karokat. A gombkiosztás ■ következőképpen van megoldva: az X az akciógomb ezzel, lehet ajtókat nyitni, tárgyat felvenni stb. A Körrel és a Négyzetel a késünkkel vagdoshatunk. Ezzel lehet lakatokat levern, és a kisebb férgek ellen is hatásosan működik a bőrkő! Az R1-et nyomva tartva az Körrel léphetünk. Szerencsére a lézerirányzékkel könnyen célozhatunk, ráadásul Dennis automatán rááll a célpontokra, ez megkönnyíti ■ célzást. Az R1-et nyomva tartjuk és úgy Négyzetet nyo-

megtaláljuk a részeit. A Selectorral megválaszthatjuk a tüzerőt, például egy lövéssel egy vagy három golyót lövünk ki. A Scope menüben lehet például a Zoomot szerelni géppuskánk tetejére. A RUS V-val a fegyver alá lehet beszerelni cuccokat, úgymint lámpa vagy shotgun. Az elmondottakon kívül sok-sok alkatrészt vehetünk fel, amiket elsoroltam csak példa kedvéért tettem. Nagyon jó ötletnek tartom ezt a fegyverszerelgetést, mert mindenki olyan eszközt rak össze amilyen az ízlésének megfelel.

ELŐZDŐ

Igyekszem a játékra minél telje-

el felfelé mászni. Útközben kapd fel a földről az iratot (file, jó sok van belőle ■ játékbán). Itt Roger figyelmeztet, hogy jussunk el hozzá. Elmondja, hogy a csöveket használva szép óvatosan haladva juss el hozzá. A szakadékok szélén az X-szel tudsz ugrani, ezt se felejtse el! Menetközben kapaszkodj fel a létrára és szedd fel a RUB-ot (erősebb gyógyítás). Mikor eléred Rogert (nem nehéz csak haladj óvatosan), tájékoztasd, hogyan juthatsz be a bázisra. A ventilátor mikor lelassul, akkor kell elindulni és mikor megáll, gyorsan át kell szaladnod. Nagyon egyszerű! Az érkezést filmen követhetjük végig. Roger behatol egy szobába, majd visszakapjuk az irányítást. Először az ajtótól balra néz körül, ugyanis ott van a mentőhely. Jegyezd meg! Kocogj Rogerhez és csevegj vele. A szobában van egy-két dolog. Vedd fel a falról a sárga térképet balra, illetve a két file-t. A szoba végében be tudsz mászni ■ szellőzőbe lent. Ennek végében egy RUA-t találsz, ne hagyd ott! Menj ki a szobából és fordulj jobbra. Vigyázza ■ lobogó tűz-

(Booster Shot A), ami az egyik legjobb gyógyítás ■ játékbán, ráadásul csökkenti az Infectiont is! Az egyik pocolyából szed fel a file-t. Ez arról ír, hogy a hordókba beleeresztve néhány golyót felrobbanthatjuk azokat és megszabadulhatunk néhány kellemetlenkedő férgetől. A dobozok közül vedd fel a RUA-t, a szoba másik végéből pedig a file-t. Találsz itt egy rácsos kaput, amiről verd le a késsel (vagy le is löheted) a lakatot. Bent találsz egy RUA-t, és egy kapcsolót, amivel ■ mozdonyt tartó platformot lehet mozgatni – nyomd is meg. Így lehet bejutni a Transformer Roomba, aminek az ajtaja zárva van. Egyelőre még ne menj oda, hanem keressd meg a szobában a rácsos ajtót. Bent találsz két file-t, egyiket fent, másikat lemászva balra a hulla mellett. Ha minden megvan menj vissza a gombbal felemelt mozdonyhoz és mássz fel a tetejére. Innen meg se állj a túloldalig (a ládák segítségével). Itt lent lesz egy szellőző nyílás, melyen végigkúszva bejuthatsz ■ Transformer Roomba. Az ajtó mellett lesz egy file, ne hagyd itt. Nyomd át a kapcsolót, így lesz energia ■ függőhíd leeresztéséhez, amit Roger javasolt. Vágd szét a dobozokat és kijuthatsz innen.

TITOKZATOS SEGÍTŐ

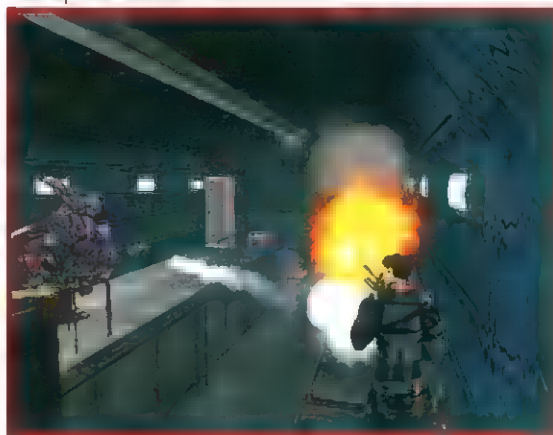
Indulj vissza Rogerhez, ám a kijáratnál robbanás rázza meg ■ szobát – ide se lehet visszatérni. Kint fordulj jobbra és szaladj végig ■ párkányon, mivel az energia ellátás megindításával bekapcsoltak a gépfegyverek fent és ha a hatáskörükbe kerül, beléd eresztenek néhány golyót. Mikor visszaérsz Rogerhez láthatod, amint vadul hadakozik a kicsi férgek ellen, ám hamarosan győz ■ túlér és Roger átváltozik egy elég randa szörnyé. Látjátok, ez történik velünk is, ha 100%-ra ugrik az Infection! Szerencsére harcolni nem kell ■ mutánsá avanzsált barátunkkal, mert egy sárga (bio) ruhás nő ledarálja egy gépfegyverrel. A beszélgetés után kapunk egy vakcinát, de a tölténytárat ■ hagyjuk ott a földön – a lány dobta oda. Ideje átnézni a híd túlsó oldalára. Amint áterünk a híd visszaáll eredeti állapotára, így visszatérni lehetetlen.

Két ajtó áll előtted. A szemben lévő

zel, átmászva a ládákon menj a folyosó végébe az ajtóhoz. A folyosón találsz a ládákban egy file-t. Az ajtóval szemben látsz jobbra egy párkányszerű kiemelkedést. Kapaszkodj oda fel és szaladj rajta végig, lesz ott egy RUA. Ettől jobbra a vasúti kocsin lesz egy doboz benne egy file-lal. Ideje megnézni a folyosó végén az ajtót. Zárva lesz, de Roger jelenti, hogy térj vissza hozzá. Kocogj tehát vissza hozzá és beszélj vele. Roger szerint a tovább vezető utat lezárja egy híd, ami nincs leeresztve, így sansz talán a továbbjutás a bázis többi részére. Dennisnek van egy javaslata, ezért megkéri Rogert nyissa ki neki az eddig zárt ajtót.

AZ ELŐ SZÖRNYEK

Kocogj a most már kinyitott ajtóhoz. Bent egy elég tágas helyet találsz, lesz itt jó néhány cucc. A bejárat közelében Roger és Dennis csevegnek egy keveset, majd ezután visszakapjuk az irányítást. Itt már szörnyek is lesznek, de szerintem nem érdemes lelőni ezeket a kis férgek. Csak lőszert pazarlás. Egyszerűbb, ha késsel vágjátok le őket, egy jó vágástól megdöglének. Egyébként, ha sokan vannak érdemesebb elszaladni, mert roppant idegesítő. Bakassz le a lépcsőn és kapd fel a BSA-t



zárva van, azt hagyhatod. A bal oldaliban viszont kecsegtető dolgokat lehet találni, tehát oda menj. Mentés, akku töltés, MTS, van itt minden! Akad még itt egy file is. Ezután menj be az ajtón, ami egy másik szobába visz. Itt egy vakcinát, na és egy file találsz, ezenkívül a gépnél ■ szoba végében fel lehet tölteni a fegyverünket lőszerez. Ha kész vagy térj vissza az előző szobába. Van itt egy szellőzőnyílás, ebbe mássz bele és meg se állj a végéig. Egy tágasabb helyszínre értél, kezdjük a cuccokkal. Kezdsz találsz egy vakcinát, balra egy file-t. Lesz itt egy létra arra is kapaszkodj fel, mivel egy fent lehetsz a falról egy térképet. A ládákban egy file-t és egy RUA-t találsz. Ha átkutattad a helyet keressd meg a két kapcsolót, egyik a hullánál van a másik azzal szemben. Először a hulla mellett kapcsold át aztán a másikat. Ezzel a művelettel kisiklatjuk az érkező vonatot. Mikor visszakapod az irányítást, fuss elő ■ majd balra, nehogy elüssön a vonat vagy elkapjon ■ robbanás. A roncs darab kiüti a tovább vezető utat. Oh, majd elfelejtettem a lakatot leverve nyithatod ki az egyik ajtót, vissza visz a mentőhelyes szobához. Ahol kilyukadt a fal ott menj tovább. A



dobozok között egy Dog Tag (dögcédula) hever, vedd fel. A dobozokban még találsz egy RUA-t. Az ajtót ■ panellal lehet kinyitni, amennyiben 4 egységnyi energiát adsz neki az akkuból. A tágas szobában szaladj az ajtóhoz, bent a lány ténykedik. Szerinte a lifet kéne használni, ami

felengedni. Mikor átnyomod egy csomó fereg fog elszabadulni, ha eddig nem irtottad őket most már rengetegen lesznek, vigyázz velük! Bakassz fel az emelkedőn és kapd fel a file-t. Indulj el balra a dobozokon át ug-rálj ■ túloldalra. Itt az ajtó zárva lesz. Ha felnézel láthatasz néhány csö-



elvisz egy irányítóközpontot, amelybe egy kódot beírva kinyithatjuk az ajtót. Kinyit nekünk egy ajtót a lány. Mielőtt tovább mennél vedd fel a cuccokat ■ szobából. A dobozból a file-t, a létrán felmászva a RUB-ot és a 2 RUA-t a dobozok szétverésével. Miután végeztél néz be az ajtón, ami az imént nyílt ki. Szedd fel a térképet és file-t, majd keressd meg a kapcsolót és nyomd át, így az akadály eltűnik az útból. Menj vissza az előző szobába ahol lent szintén keressd meg a kapcsolót – ezzel a kisebb lifet lehet

gig a helyen be a szobába – ütközben Dennis megemlékezik Rogerről. A szobában többféle dolgot találsz. Először is egy tölténytárat a dobozok mellett, 3 file-t, 3 vakcinát és egy Dog Tagot. Jól kutasd át a helyszínt, hogy megtaláld őket. Kapaszkodj meg a rácsokba és mássz át a túloldalra, ahol az irányító-központ is van. Mielőtt belépsz vigyázz a lézeres robbanó dektorra. A szobában lesz egy BSA és egy file. Vizsgáld meg a számítógépet és kódolj irat, amit a lány megadott: 51204791. Ezzel a művelettel kinyit az ajtó, amire a kódot írta a lány, így menjünk vissza hozzá. A szoba végében megtaláljuk a lányt, ő Cindy, Dennis egykori barátja.



KÖNYVÉRTÉK A TÖRTÉNET UTÁN

Igencsak ellenségesen fogad minket. A beszélgetésből kiderült, hogy valami baleset történt a bázison (ki gondolta volna?), ennek következtében akár az egész emberiség is veszélybe kerülhet. Mindenesetre kapunk tőle egy kódkártyát (Card Key Alpha). Ezzel az Alpha jelzéssel ellátott ajtókat nyithatjuk ki, köztük például a liftet. A szobában találjuk a shotgunt is! Valamint van itt egy adag lőszer és a Zoom Scope is. Eme eszközzel már tudjuk fegyverünket távcsöves puskaként használni. Mennyi fontos cucc volt itt! Először hagyd a liftet és sétálj vissza a sötét folyosóra és kapaszkodj fel a létrán. Nyisd ki a kártyával az ajtót. Bent találsz egy BSB-t (a BSA erősebb változata), és néhány adag shotgun töltényt. Menj vissza a lifthez, ám mielőtt kinyitnád szereld fel a shotgunt. A lift mögött egy mutáns támad rád, intézd el gyorsan, és figyelj a kicsikre. A halála esetén egy Dog Tag marad utána. Állj be a lifthe és a gombbal a falon használd. Lent szed fel a RUA-t és nyiss be a nyitott ajtón. Egy újságíróval (Travis) találkozunk, akit Dennis egy kicsit "megnevel". Elárulja, hogy valami elszabadult a bázison. Érdekes, de ennek mi köze a vízhez? Ugyanis összefüggés van a víz és szörnyek között. A szobában vedd fel a file-t, töltényt, meg itt van egy kapcsoló is. A hőmezőn szedd le a falról a térképet. Indulj jobbra be az ajtón, csak gyorsan, mert a hidegben fogy az energia! Kapd fel a kabátot, ami véd a hóviharban a hideg ellen. Van itt még egy feszítővas, no és az akkut is fel lehet tölteni. A feszítővassal ki lehet nyitni itt a csapóajtót, de teljesen felesleges, mert lent tovább nem lehet menni – ha akarsz lenézni, hátha van ott valami érde-

kes. Lépj ki a viharba (rajtad lesz a kabát) és mássz fel a létrán. Egy Dog Tag és egy file lesz oda fent. A hullánál találsz egy bombát, ezt töltsd fel energiával. Szaladj el onnan, de gyorsan! A robbanás után is vigyázz a lehulló darabokra. Mássz újra fel és fordulj jobbra,

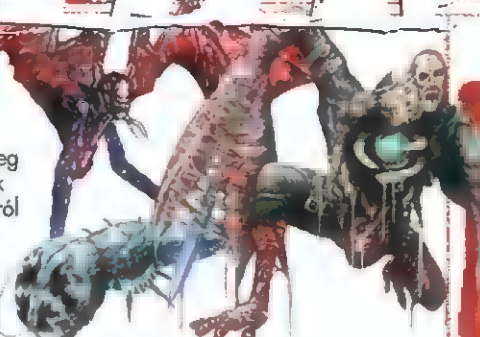
ott lesz valamiféle láng lövedék, valamint egy BSA. Szaladj át a hiddá változott rácsokon. Néhány kutyához juthatunk, fuss el közöttük. Itt találsz a dobozba egy vakcinát, illetve a rakétavető egy darabját. Mássz fel a létrákon, majd le – ugrálj a túl oldalra. Lépj be a nyitott ajtón. Itt tudsz menteni és a feszítővassal kinyithatod a csapóajtót. A file-t se hagyd ott. Mássz le és vizsgáld meg az ajtót. A gépi hang közli, hogy csak akkor nyílik ki az ajtó, ha leeresztjük a vizet. Indulj tehát el, vigyázz, bele ne ess a gödörbe. A létra alatt van egy Dog Tags.

Mássz fel és jön egy bejátszás, amiben egy dög megtámad egy embert. Kapd fel a térképet és a rácsokon mássz a haldoklóhoz, akivel egy hosszabb beszélgetés következik. Ezután vedd fel a file-t és tekerd át a kereket, így megoldódik a víz leeresztés problémája. Igyekezz vissza a kinyitott ajtóhoz. Bent lesz egy RUA, no és a vízben egy adag töl-

tény is. Miután végeztél, menj tovább és mássz fel a létrán. Lépj ki a kapun és egy robbanás rázza meg az épületet, majd egy szörny esik neked. Intézd el és vedd fel a falról a file-t. Van itt valahol egy gomb, amivel kinyithatod a vizet, ami eloltja a lobogó tüzet. Ha ez megvan mássz fel a létrán és meg se állj a doboz tetejéig. Itt kapaszkodj meg a rácsban és mássz egészen a dobozig, melyből szedd ki a rakétát. A szobában az egyik kocsit hátulja bevan zárva, ezt később lehet kinyitni. Ettől nem messze lesz még egy szörny, küldd a másvilágra és a kapcsolóval emeld fel a kocsit. Mássz be alá, és siess egészen a lejáratig – a kocsit alatt van egy file vagy egy RUA már nem emlékszem, nézd meg. Miután leértél indulj el jobbra és csússz le. Vigyázva a gépfegyverre, kapaszkodj fel a rácsra és haladj létráról létrára és rácsról rácsra. Itt a pontos ugrások nagyon fontosak! Menj a szélére a rácsnak és ha egy szintben vagy a létrával, akkor ugorj! Találunk egy ajtót is mentközben (mellette egy file-t), amihez 16 egységnyi energia kellene az



akkuból – ennyi még nincs nálad. Ezért aztán mássz fel. Itt egy lépcsősorhoz jutottál. Ha az ajtóról levered a lakatot, visszajutsz oda, ahol a zárt kocsit volt. Indulj fel a lépcsőn (lesz egy file) és menj be az első ajtón. Végre megtaláltuk a többiek, legalábbis amennyien maradtak belőlük.



AZ ÚJABB KÜLDETÉS

A parancsnok ismerteti a terveket a bázis likvidálására. A bejátszás után kutasd át a szobát, mert van egy-két dolog. Két file az asztalon, RUA, töltény és akkutöltő, dobozban file. Hagyd el a szobát és szedd le a falról, valamint kapd fel a bárban a vakcinát. Menj ki a lépcsőhöz és bakatass fel a tetőre a helikopterhez. Mielőtt megmennél, a lépcsőn mássz be alul a beton alá. Verd szét a dobozokat és vedd fel a shotgun töltényt, sima töltényt és Dog Tagot. Most már mehetsz a többiekhez, akik egy szörnyet lőnek vadul. Segíts nekik és eressz bele néhányat! A halála után a víz szépen megfagy (mintha életre kelt volna, nem?), a parancsnok meg nekünk adja a Dog Tags keresőt. Ez nem csak a dögcédulák helyét jelzi, ha rászereled a fegyverre, hanem a szörnyekét is! Hasznos jószág érdemes fel rakni. Ezután újabb beszélgetés jön, megérkezik Cindy is és megkapjuk a zárt kocsit kulcsát (Snow Truck Key). A kijáratnál Taylor jelentkezik és segítséget kér, ám hamarosan a rádió összekötés megszakad. Hozzá kéne eljutni, de ez nem lesz egyszerű. Először szaladj vissza a helikopter leszállóhoz és a jobb oldalt mássz fel a dobozokra és kapaszkodj fel a toronyba. Itt lesz egy BSA. Menj vissza a zárt kocsizhoz és nyisd ki. A kulcsot nem használja magától Dennis, neked kell a menü lépve kiválasztanod! A kocsiban kapunk az akkuhoz +12 egységet és RUB-ot meg egy vakcinát. Most vissza kell menned a 16 egységgel nyílt ajtóhoz, amit immár ki tudsz nyitni. Ám az, hogy mi van az ajtó mögött már csak a következő számban derül ki, mert a hely elfogyott. Sebaj a következő számban befejezzük!

Veres Miki

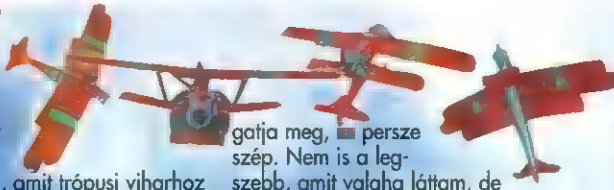
EXTERMINATION

SONY/DEEP SPACE

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTEKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 6MB (7MB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ IRÁNYÍTÓ
✓ KIVÁLÓ AKKIO BALAJN
JÁTEK IRÁNYÍTÓ PERZSZE
TUNINGOLÁS
X A TÖRTÉNET IRÁNY MÉR
LERAGOTT ÉMÉNT

8.5 pont



Ha ebben a hónapban megkérdeztek tőlem, hogy melyik játék volt a legjobb azok közül, melyek az én kezem alatt futottak át, gondolkodás nélkül a Sky Odyssey a válasz. Mióta élek imádtam a repülést (mármost repülővel...ugye...) és minden ezzel kapcsolatos játékot erősen kritikus szemmel figyeltem. Még emlékszem, amikor iskola után rohantam a piacra, és megvettem a Wings of Fury nevű játékot C64-re, majd ezt követően vettem egy 576-ot és a Martin minden szavát kielemezve megtanultam játszani vele...hehe. Voltam vagy 10 éves. Akkor még összesen három lövedékfajtát ismert a játékos társadalom és maguk a programok is mindössze négy irányba tudtak mozogni, le, fel, előre, hátra.

Amikor elkezdtem a Sky Odyssey-vel játszani, az első dolog, ami megfogott az aprólékos mozgások kidolgozása a gépek számára. Itt tényleg életszerű a repülőgépek mozgása, merthogy ez egy repülő szimulátor. De ez, tényleg egy szimulátor! Mivel nem a világ legmodernebb gépeit, hanem kedves, lassú magánrepülőket kell vezetgetnünk, nincs szükség mindenféle műszerekre, csak egy magasságmérőre, egy kormányra, pár fékre és már repülhetünk is, teljes szimulációval.

Akik nem szeretik az ilyen profi dolgokat, azok se lapozzanak tovább, mert a Sky Odyssey zsenialitása abban rejlik, ahogy az izgalmas és érdekes küldetéseket ötvözi ezekkel a szimulátor-szerű irányításokkal. Mégis, ha akad valaki, aki annyira retteg ettől, hogy inkább hagyja az egészet, azoknak van egy EASY-irányítás mód, ahol szinte már játéktérmi rendszerben lehet a gépet terelgetni, így nem kell szerzedni a szélel, a motorerősséggel és a fékezésszármak pontos beállításával.

Hogy pontosan miről is szól a játék, még mindig nem tudom megmondani nektek, mert szinte mindenről. Van itt kanyonban való repkedés, miközben kövek omlanak a fejünkre és akad egész estét támadás egy légikikötőben, egyetlen lövés nélkül. Van olyan küldetés, melynek célja a felderítés és van, ahol csak leszállnunk kéne, de mindenkit megnyugtatók: ez nem fog elsőre sikerülni. Én például imádom az anyahajóra való leszállásokat. Minden játékban azt keresem először meg, de idővel sajnos unalmas mindig ugyanoda

landolni. Viszont itt van egy rövid felderítő küldetés, amit trópusi viharhoz hasonló időjárási körülmények között kell véghezvinnünk, majd egy olyan anyahajóra kell leszállnunk, ami úgy 45 méteres hullámok himbálnak a tengeren. No, ez már az adrenalinos kihívás! A küldetések feladatai mellett fontos, hogy minél ügyesebben repüljete már az útvonalakon is, mert a gép mindent pontoz. At kell repülni például checkpoint-karikákon, melyek bizony nem feltétlenül a legkellemesebb helyeken vannak. Viszont ha sikerül, akkor pontot ér és sok pont új repülőket ad nekünk, melyekkel sokkal egyszerűbb a küldetéseket megcsinálni. Ugy kb. három és fél órát lehet spórolni, ha mondjuk egy új repcsivel vágunk neki a játéknak, miután az elérhetővé vált számunkra.

Arról nem is beszélek, hogy a küldetések közben lehet mindenféle látványos dolgokat csinálni, amiért még ad pontot a gép. Bukfenc, szaltó, hurokforduló, mint az igazi műrepülő.

A grafikáról különösképpen nem tudok mit írni, mert talán leginkább a hangulatot támogatja meg.

gatja meg, persze szép. Nem is a legszebb, amit valaha láttam, de nagyon áthozza a hely szellemét. A sírályok hangja, a tenger hullámozása minden csak az illúziókat javítja, és ehhez kapcsolódik egy olyan színvonalú grafika, ami a legjobb engine-el mozgatja a képen a dolgokat.

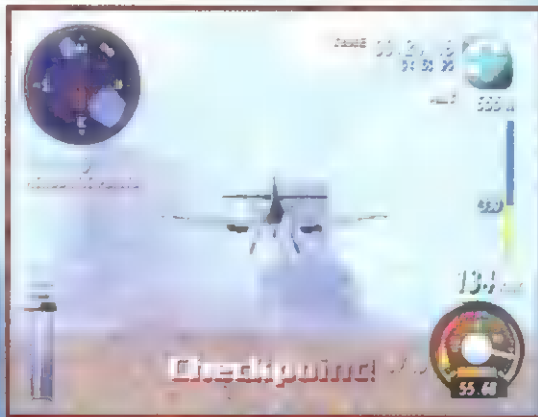
A játékban az időjárás által okozott turbulenciák és széllekedések tökéletesen

részt használni, mert ugye a könnyített navigáción nincs mit tanulni. Minden hónapban akad egy olyan játék, ami annyira bejön, hogy munkán kívül elkérem a Martintól még pár napra és játszadozom vele egy kicsit. Ebben a hónapban A Sky Odyssey az a prog, ami miatt jó programtesztelőnek lenni. Még hogy minket már nem lehet lázba hozni!!! Haha...kérdézzétek meg a szüleimet. Akárhányszor bejönnek a

SZÁLLJ VELEM, MÉG NEM REPÜLTEM SENKIVEL

érezhetőek, nem beszélve minden olyan elemről, ami befolyásolhatja egy repülőgép mozgását. Végre érezni is valamit ezekből, mint ahogy azt is tisztán érezi, hogy a repülőgépek viselkedése a típustól függően változik.

A zene a következő, szinte tökéletes adalék a játékhoz. Nem fülbemászó, nem feltűnően pörgős, de mindenképp növeli a játék drámai hangulatát minden küldetésben pont



szobámba, minden alkalommal épp valamelyik tengerparton repeszték a fejemen egy képzeletbeli repülés sapkával. Nem tudom elképzelni, hogy ez a játék ne jöjjön be valakinek, egyszerűen azért, mert minden típusú játékosnak van benne kihívás. Nem tudom eleget hangsúlyozni, hogy mennyire ritka, hogy ennyire összejőjön minden egy programban. A hangulat, a grafika, a látvány, a játszhatóság...minden. Ez a program ott van a PS2-es játékok dobogóján...(Nálam mindenképp).

Adam



annyira, amennyire az még nem zavaró. Van a programnak egy történelmi utóélete, pedig igazából semmi történelmi nincs benne, hacsak nem a repülőgépek kialakítása néhány pályán. Elég komoly munkát fektettek a készítő a repülés alapjainak a megtanítására. Persze, ha könnyű módban játszunk, akkor a program nem hagyja ezt a

THE SKY ODYSSEY

ACTIVISION

GRAFIKA	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG	KIVÁLÓ
MEMÓRIKÁRTYA	KIVÁLÓ
HANGULAT	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIKÁRTYA 5MB ITT
FELTÁRT RÁNYTÓ 1MB ITT

✓ TÖKÉLETES HANGULAT
MINDEN
X TALÁN A GRAFIKA
LEHETNE ITT

9.5

pont

STAR WARS STARFIGHTER

Végre! Már mióta várom, hogy egy Star Wars játékot tesztelhessek erre a konzolra! Mivel a "rég" történetekből már mindent kivettek a játékokkal foglalkozó arcok, evidens volt, hogy az új trilógiából folytatják a mázsolásgatást, új szereplőkkel, új történetekkel és új űrhajókkal.

Bár az igazsághoz hozzá tartozik, hogy érdemes lenne az első trilógiából is kiadni új játékokat, mert az új konzolokon biztos egy se-regnyi olyan dolgot lehetne megjeleníteni, amit mondjuk egy sima PS-en vagy N64-en nem nagyon sikerült.

Mindegy, foglalkozunk most a jelenlét és a Starfighter-rel. Már a legelején le kell szögeznem, hogy sok híreszteléssel ellentétben ez a játék nem a Rouge Squadron Naboo Fighter-el updatelt változata! Sőt, az azt gondolták, hogy az SW Starfighter nem lesz más, mint egy sima lövöldözős játék, némi új pályával és emberekekkel. Szerencsére a dolog ennél sokkal komplexebb.

A történet valahol ott kezdődik, amikor a kereskedelmi szövetség elkezd megszállni a Naboo-t. Mint azt a filmből tudjuk, Amidala bizony elég csekély légi-erővel rendelkezik, ráadásul azoknak a pilóták-

használni kell a küldetéseknek, de a gép nem segít, így nektek kell majd rájönni, hogy hol, melyik fegyvert kell használni. A küldetésekkel még annyit, hogy a feladatok listájánál, ha megnézik, ki fog írni un. bonusz feladatokat. Ha azok közül akár egyet is megcsináltak, a gép megjegyzi

és a játék végén rejtett pályákat csinálhatok meg.

Persze ehhez az kell, hogy minden akciójánál legalább az egyik bonusz feladatot megcsináljátok. Ha esetleg ez kimaradt, akkor a végén a bonusz menüpontban nézzétek meg, hogy melyik küldetésről van szó és menjtek vissza megcsinálni! Megéri, mert a legjobb küldetések ezekben a rejtett menüpontokban vannak.

Igazából, ha egészében szeretnék nyilatkozni a játékról csak a szokásos, már-már közhe-

HAN SOLO IS TŐLÜK TANULT REPÜLNI



nek a többsége önkéntes, képzetlen, pusztán a királynő iránti lojalitásból dolgozó katonák. Amikor kiderül, hogy a csata, de minimum a diplomácia konfliktus elkerülhetetlen, új pilótákat keresnek a királyi légierőbe. Egy fiatal pilótatanonc, Rhys személyében fogunk elsőként megismerni a játékban. Az első küldetés a tréning lesz, ahol egy csajsi megmutat mindent a gépen és kisebb holografikus ellenfelek segítségével belénk veri a tudást.

Fontos az irányításról leírni, hogy bizony vége azoknak az időknek, amikor mindössze 4 gombbal tudunk egy egész vadászgépet terelgetni. Ebben a játékban szinte mindegyik gomb mást irányít a kontrolleren, és ezeket mind használnunk kell a küldetések alkalmával. Olyannyira részletekre van szedve az irányítás, hogy már magát a kormányzást is két külön egységgel kell irányítanunk. Van rakétánk, lézerünk és R2-es egységünk, aki néha segít, bár inkább hangulati elemként jelölém meg. Valószínűleg a készítők is gondolták, hogy nem lenne szerencsés egy emberrel végigvinni az egész játékot, így végül három főszereplővel kell majd külön-külön ittanunk az ellenfeleket, a lehető leggyorsabban, a lehető legkevesebb felesleges áldozattal.

A második karakterünk valahol a küldetések közepén jelenik meg, mégpedig Vana Sage személyében. Ő a kereskedelmi szövetség egyik pilótája, aki már baromira nem érzi jól magát a bőrében. Mivel ő is az Alderaan-on született, van a vérében némi igazságérzet, így nem tart sokáig, míg kilép ebből a szövetségből és egyedül kezd kalóz-

kodni a galaxisban. Valahol eme esemény környékén kell nekünk is bekapcsolódnunk, de erről felesleges tovább hadoválnom, majd úgyis jön a játékban magától... ahogy a harmadik karakter is, aki egy Feeorin.

Név szerint NYM, aki bizony nem nagyon pályázhatna a Mr. Universe szépségversenyen, de legalább nagy és erős űrhajója van a szerencsételnek. Őt is idővel megismerhetjük, és akad bőven küldetés, amit vele kell végigvinnünk. Ha már annyit említettem a küldetéseket, egy kicsit beszéljünk a nehézségről. A játék nem könnyű! Ettől függetlenül azt sem mondhatom, hogy piszkosul személt, bár kicsit furán vannak a küldetések elosztva szerintem. A küldetések nem nehezedenek, hanem sokkal inkább össze-vissza jönnek nehézségtől függetlenül.

Az ötödik pályánál

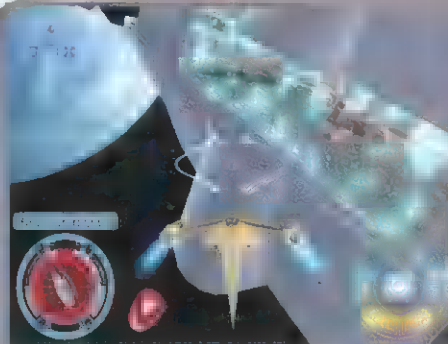
például szenvedtem vagy 45 percet, majd a hatodikát 8 perc alatt megcsináltam?! Ez nem feltétlenül rossz, inkább szokatlan.

Az ellenfeleknél vigyázzatok arra, hogy ha lehet pontosan célozzatok rájuk, mert a kis mocskok a saját űrhajóink közelébe repülnek, vagy ha védenünk kell valakit vagy valamit, akkor egyenesen odarepülnek a védett űrhajóink elé és várják, hogy rájuk lövjünk. Amikor kilőtték a dolgokat, arébb repülnek és rohögve konstatálják, hogy sikerül lelőni az egyik saját gépünket.

A második küldetésnél vigyázzatok erre a leginkább, mert itt a királynőt kell megvédeni és bizony az ellenfelek szinte kizárólag körülötte cikáznak.

Minden karakterünknek mást tud a másodlagos fegyvere. Rhys ionrakétákat tud lőni, míg Vana ion-tartalmú lövedékeket, melyek fegyvereket bénítanak meg, és védőpajzsokat iktatnak ki. Nym két másodlagos fegyverrel is rendelkezik. Van egy sima célkövető energiabombája és akad nála egy speciális rakéta, melynek használatával több célpontot tudunk kilőni egyszerre, felleve, hogy ugye egymáshoz közel vannak.

Mondanom sem kell, hogy ezeket mind-mind



lyekké váló dolgokat tudom mondani: jó, szép, látványos és hibátlan. Az első humoros animációtól egész a stáblista utolsó mondatáig stílusosan, hangulatosan van összerakva minden és igazából csak a nehézség zavarhat minket, no meg az, hogy a küldetések során nem feltétlenül egyértelmű, hogy tulajdonképpen mit is kéne csinálni. Ettől függetlenül jó játék ez a Star Wars Starfighter. Nem hiszem, hogy valakinek is csodálatot okozhat. Kb. 1 napos folyamatos elfoglaltság, de a kényelmesebbek akár két hétig is nyomhatják a játékot.

Adam!



**STAR WARS
STARFIGHTER**

LUCAS ARTS

GRAFIKA: **II**

JÁTSZHATÓSÁG: **II**

SZAVATOSSÁG: **II**

ZENE / IZÉ: **KIVÁLÓ**

HANGULAT: **KIVÁLÓ**

1 JÁTEKOS

MEMÓRIAKÁRTYA **SMB**

ANALÓG IRÁNYÍTÓ **DUAL**

✓ A SZOKÁSOS SW-SZÉNYVONAL

× NEM EGYÉRTÉLMŰEK

A KÜLDETÉSEK

8.5 pont

smét egy autóverseny! Ejha?! Vajon tud valami újat mutatni a Wild Wild Racing? Igen, szerintem tud. Ha másban nem, az irányításban mindenképp. Ha valaki rendszeresen veszi a Konzolt vagy rendszeresen játszik autóversenyekkel már némileg el tudja képzelni, hogy milyen lehet egy ilyen játék kezelése. Pontosabban itt arról beszélek, hogy nagyjából egy fékezésre, vagy egy erőteljesebb kormánymozdulatra mit reagál a kocsi. No, ebben a játékban teljesen újra kell értelmezni a "fék" fogalmát, mert olyan autókkal megyünk, olyan pályákon, melyek egyszerűen nem engedi használni a féket, illetve a használata nem ér semmit. És ez szerintem pozitívum! Mert nem a játszhatóság issza meg a levét, sőt én még azt is ki merem mondani, hogy sokkal érdekesebb és izgalmasabb a játék ilyen irányíthatósággal.

Egyszerűen arról van szó, hogy az első fékek nem érnek semmit, mivel a sárban keresztbe áll a kerék és csúszunk tovább orral előre, így nincs mit tenni: meg kell tanulnunk a kézfékes driftelést. Ezt már milliószor leírtuk, ez a kézfékes kanyar, ami viszont a játék legnagyobb pozitívuma. Merthogy két perc gyakorlás után már úgy fogtok driftelni, mint egy profi autóversenyző.

Most már nyugodtan mondhatom, hogy van elég tapasztalatom ilyen játékokban és a Ridge Racer engine-el megtámasztott driftelésénél is jobban lehet érezni ebben a játékban azt a bizonyos pillanatot, ahol a kocsi feneke már épp annyira farolt ki, hogy adhat-

gyon ritka az olyan kicsúszás vagy ütközés, ami nem pattint menetiránnyal szembe vagy a pálya egy olyan pontjára, amit minimum 6 fa vesz körül. Ebből adódóan nagyon kell vigyázni a versenyeken, hogy ne nagyon ütköztek senkinek és semminek. Ha ezt nem figyelitek, elég egy elfékezés és vége mindennek, mert ezek után újra behozni az ellenfelet szinte lehetetlen.

Ha a pályákat nézzük felület szempontjából nagyon széles a választék és ezt bőven fogjátok érezni a versenyek alatt. Ennél sokkal fontosabb, hogy komolyan befolyásolja a kocsik viselkedését is, amit sokszor az előnyünk-re ki tudunk használni. Például, ha sárról érkezünk betonra, biztos, hogy az első kanyarban ki fogunk csúszni, ha nem figyelünk. Viszont ezt észben tartva, csak az ellenfelek fogják megköstolni a korlátot. Ha már az ellenfeleknél tartunk...buták! Olyannyira eszeitelenek a srácok, hogy néha saját szememmel láttam őket lemenni a pályáról! Ettől függetlenül kemény oppo-

fogunk ütközni valamibe. Az útvonalakkal kapcsolatban feltűnően hasonlóak a pályák bizonyos pontjai. Amikor először játszottam a programmal, azt



motorbók kiszivárgó füst, az árnyékok és szennyeződések mind-mind csak a jó grafikát javítják, és próbálják semlegesíteni a háttérnek gyenge minőségét és a már fent említett bejárhatatlan területeket. Ez a játék valahol elmosza a határt a megszokott rally játékok és az aszfaltcsikos autóversenyek között. Valahol a kettő metszéspontjában talál-

NE DÜHBŐL VEZESS!

kozik és egy egészen új harmadik irányba indul.

Nagyon élvezetes, bár egyesek szerint túl buta. A játék az egyszerű versenyzésről szól,

nem a ravasz menekülésekről. Sokban érzek hasonlóságot a Smuggler's Run-al, de ez in-

kább való azoknak a srácoknak, akik órákat képesek száguldozni egy pályán körbe-körbe pusztán azért, hogy két századmásodpercet lefaragjanak az eredményükből. Még pár szót ejtenék a menüpontokról, melyek szépek. Szerencsére nem felejtették ki a kétéjtékes módot a programból és a kocsik választéka is elég jó. A szokásos nyerj és kapsz új kocsit rendszer van itt is, így ha elég ügyesen tekergetünk, olyan járműveket kapunk, hogy PS2 legyen a talpán, aki képes megverni minket. Ezek voltak az első benyomások, a többit már ti döntitek el. Talán ez a játék kicsit szélesebb közönséget érinthet meg, pontosan azért, mert egyértelmű, hogy hová is rangsorolhatnánk.

Adam!



juk az első adag gázt. Nem kell megijedni, hamar megérezitek a kocsi irányítását.

Ha már rögtön a játszhatósággal kezdtem, akkor mondanám a negatívumokat. Kicsit furcsa helyre pattannak vissza az autók az ütközések után. Na-

nensek lehetnek, így nem nagyon marad időtök lazszálni vagy "örömezelni".

A grafikát megnézve azt tudom mondani, hogy tulajdonképpen szép az összkép, de ha kicsit közelebbről vizsgálunk meg pár textúrát, kicsit csúnyácskára sikerültek. A másik dolog, ami feltűnt (különösen a Smuggler's Run után), hogy a pályán kívüli bejárható területek nagyon kicsik. Nem is igazán reménykedhetünk egy esetleges pályán kívüli rövidítésről, egy egyszerűen (hacsak nem azokról, melyek gyárilag benne vannak). Ha letérünk az útról előbb vagy utóbb bele

hítem, hogy körbe-körbe megyek, majd hirtelen a semmiből előjött egy kibetonozott alagút, ami az előző két körben nem volt! No, akkor jöttem rá, hogy tulajdonképpen nem is körömet mentem, csak annyira hasonló volt minden díszlet, minden textúra, hogy azt a benyomást keltette, mintha már harmadszor látnám ugyanazt a kanyart.

A játék grafikájának az egyik legszébb része a kocsik felfüggesztésének a rugózása. Talán a legelőnyösebb, amit valaha láttam. Ha felborul a kocsi, próbáljátok megnézni az alját, miközben kormányoztok. Látni az első kerekek kormányával való kapcsolatát és az egész mozgást.

Már pár hónapja tesztelünk PS2-es játékokat, de ezen még én is elcsodálkoztam. Az egyetlen gépies mozgás az első kerekek animációja, de azt elenyésztet a viszontlátvány, amikor a sár felgyülemlik a sárhányók alá. A



WILD WILD RACING

GRAFIKA: JÓ

JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ

SZAVATOSSÁG: II

ZENE / HANG: KIVÁLÓ

HANGULAT: KIVÁLÓ

II JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA: 8MB

ANALÓG IRÁNYÍTÓ: IGAZ

✓ A IRÁNYÍTÁS SÉTTE SZÁRNYAL

× KEVÉS A PÁLYÁN KIVÜLI TÉR

8 pont



...sem az... ez...

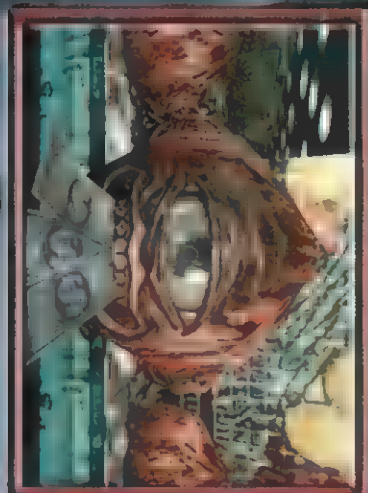
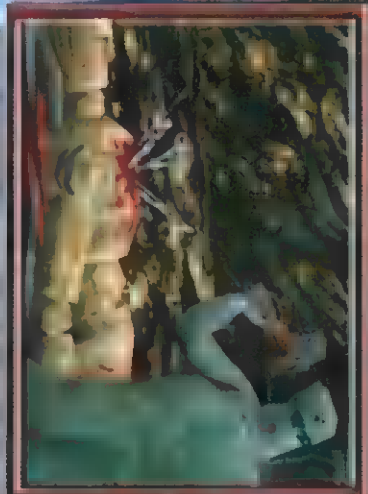
THE HOT CHICK

A pály egy ...
... egy ...
... sike te e
rűni azt a ...
... le ...
... az ...
... Ha direkt csinálták a ...
... "ka ...
... még ...
... értékelhetem a ...
... or miért ...
... erre a ...
... semmi az a ...
... egy ...
... beszélve ...
nem ...
...
től ...
... még ...
már ...
...
... unla vé zeztek a ...
... nem ...
te ...
ami nem te



egyre több
való, adatai tudományok. El-
térő filozófiai és jogi elgondol-
ások. A jogtudomány ugyanez.
Mindannyiuk is, némelyik az
első, más, némi jogi igazság-
ságot, mi valóban az igaz-
ság, melyből az igazság
születik a jogi igazságok.
Némi a jogi igazság az

7 pont



KURIKU mix







Elmélkszik még valaki arra, amikor Ripley hadnagy először belemászott abba a nagy robotba és onnan szedte darabokra a szörnyecskéket?! Valószínűleg akkoriban még kevesen gondolták, hogy idővel ebből egy egész játéktípus alakul majd ki, ami manapság az egyik legjobban eladható programok közé tartozik.

A Gungriffon egy tulajdonképpen FPS alapra épülő lövöldözős játék, melyben robotokkal kell végigmennünk és adott küldetéseket kell végigcsinálnunk a lehető legnagyobb pusztítással és legkisebb sérülésekkel. Első benyomóról csak annyit írunk, hogy a játék kézhezvétele után rögtön elmentem suliba, majd onnan az egyik zöld szórakozóhelyre a Duna partján. Ott voltam hajnalig, így körülből fél hégyre értem haza. Na, gondoltam berakom a játékot, mégis kíváncsi voltam rá milyen lehet.

Neki kezdtem a játszadózásnak és az lett a vége, hogy reggel 9-gig nyújtam a gépet és még azt sem mondhatom, hogy annyira könnyű volt, hogy pusztán a lazasága miatt játszottam vele, mégis van benne valami addiktív.

Kezdjük az egészet ott, hogy a program nagyon energia dús.

Válagogy érezni benne a folyamatos pörgést erőt, lendületet.

Az első dolog, ami mindenképp ezt érezteti veünk, az a frame-ek rohanása. 60 fps sebességgel fut a játék, és ezt egyszerűen nem sikerül lelassítanom, akárhogy is próbáltam.

Persze nagyon úgy tűnik, hogy a legfontosabb is a sebesség volt a készítőknél, mert valahol cserébe le kellett csipni a játékból, és nagyon úgy tűnik, hogy ennek itta meg a levét a grafika. Különösen a háttérak lettek gyengék és olykor-olykor nem igazán látni az elleneleket sem, ha messze vannak. Ilyenkor lehetőleg használjátok a célkövető rakétákat, mert elvileg azok jobban látnak, mint mi. Azt, hogy mennyire kell a programban lövöldözni és mennyi ideig, változó de valahogy nekem még mindent sikerült lerobbantanom, amire lőttem. Gyakorlatilag, ha elég tüzerővel bombázunk valamit, idővel szétesik. Viszont itt is a gyengécske grafika ront az összképen.

A robbanások nem lennének rosszak, de ha jól számoltam, mindössze két módon pusztulhat el valami: vagy robotot és egyszerűen összeesik, vagy egy épület és akkor lassan, de biztosan elsüllyed a földre. Na, ez nagyon ronda. Különösen azért furcsa a dolog, mert a játék végig elég aprólékosan van felépítve, merem állítani, hogy néhol túlságosan aprólékosan is. Kezdődik az egész a menürendszerrel, ahol nem csak a nevünket kell megadnunk, de a lábméretünkig szinte mindent. Az elején még azt hit-



tem, hogy majd a különböző küldetéseknél lehet előnyünk ebből...egy pillanat...még nem írtam a küldetések leírásáról. Na, akkor gyorsan röviden leírom. A játék a jövőben játszódik, de itt a mi kis földünk különböző országai. Szinte az egész világot bejárhatjuk majd és ma is létező objektumokra kell végzetes csapásokat mérnünk.

Szóval, visszatérve az előző mondatához, azt hittem, hogy ha mondjuk francia vagy kanadai állampolgárságom van, akkor azok a küldetések nehezebbek vagy könnyebbek lesznek. De sajnos nem vettem észre semmi olyan válto-

zást, ami mondjuk helyszíntől függő lenne vagy legalább utalna arra, hogy érdemes volt a játékok elején egy adóbevallást is lazán megszenyítő menürendszeren keresztül rágni magunkat.

A másik kicsit furcsa dolog a fegyver kiválasztás volt a programban. Kevés az információ a



fegyverekről, és a használatukról szinte egyáltalán nem írnak semmit a készítőik, így a játék közben kell kitalálnunk mindent, ami fel-tétlenül szokott, de egy ilyen robotnál annyi dolog villog és csipog, hogy én bizony nem

ellentétes irányba indultam, mint mondjuk a repülőknél. Persze ez nagyon egyéni szokásoktól függ, de engem zavart.

A másik oldalról nézve a dolgot, nagyon pozitív, hogy végre a programfejlesztők kezdik felfedezni, hogy van azon a nyomvadi irányítón még egy szabad analóg kontrollor, így

egyre több játékban kap külön szerepet. A Gungriffonban is külön mozgathatunk a két analóg irányítóval, így olyan mozgások válnak elérhetővé, melyeket eddig szintén lehetetlen volt egy konzolos játékon megcsinálni, az már egy másik kérdés, hogy ezt milyen ügyességgel kell párosítani, hogy minden lövésünk célba érjen és ne zavarodjunk tökéletesen bele a dologba.

A játék hangja nagyon ott van a színen! Nekem külön

"bejötték" a gép mozgáshangjai, ahogy a nyirkos kerekekkel lépkedtem egy erdőben és semmi mást nem hallottam, mint a fák lombjainak a suhogását és a gépgyűró ropogását (már amikor elsültem).

A Gungriffon Blaze tulajdonképpen két fő részre osztható: egy nagyon jó, profi és magával ragadó játszhatóságra és egy erősen közepes grafikai megoldásokkal megtűzdelt megjelenésre. Nem igazán tudom eldönteni, hogy melyik dominál jobban vagy, hogy melyik fontosabb, mindkettő szervesen befolyásolja a végső véleményemet a játékról, de a grafikai "közepes"-emen ne lepődjétek meg és háborodjatok fel. Ettől még a nagyon jó a játék és igen, 9 pontot ér nekem, még a fent említett csúnyácska robbanásokkal és az erősen megkérdőjelezhető menürendszeri aprólékosággal is.

Adam

MIKOR A JAPÁNOK A TANKOT ELKÉPZEIK

GUNGRIFFON BLAZE

tudtam, hogy mikor melyik fegyver lő és mikor honnan szakadt le rólam egy darab. Az irányítással kapcsolatban én még mindig nem vagyok képes meg szokni, hogy a célzóka normál irányba mozog és nem ellentétesen. Na, ezt kifejttem: ha lefelé húzom, lefelé mozog a fegyver célkeresztje, pedig jobb szerettem ha ilyenkor az



GUNGRIFFON BLAZE

WORKING DESIGNS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
MIKROFON:	JÓ

1 JÁTEKOS
MINI KÁRTYA SÍM (ISKE)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (ISKE)

✓ GYORS, DINAMIKUS
PÖRGŐ JÁTÉK
× A GRAFIKA NEM ANIMÁCIÓK
NEMOL KÉPEK

9 pont

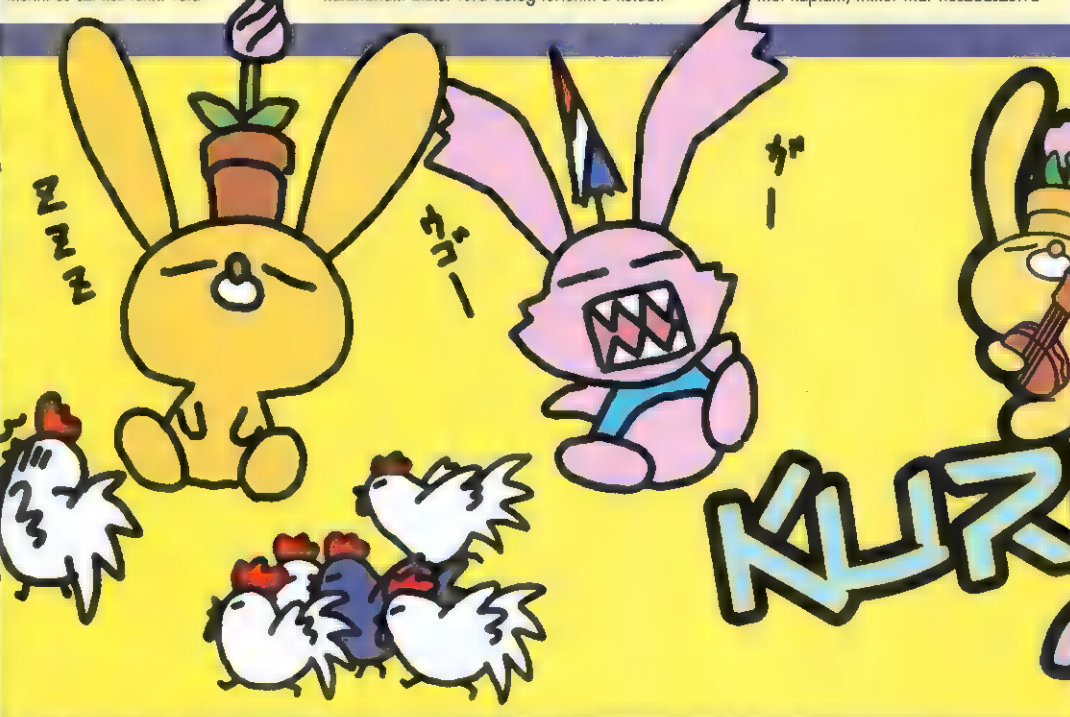
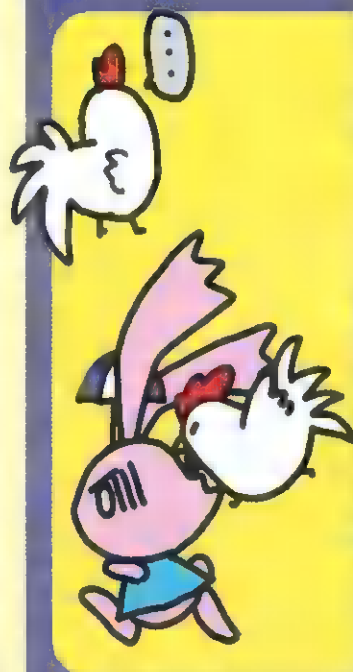
Lassanként kezd megélni a PlayStation 2 piac, egyre jobb és ötletesebb játékok érkeznek a gépre. Sokszor említettük már, hogy egy gép élettartama nem a masina tudásától függ, hanem attól, hogy hány komoly játékot írnak rá. A grafika másodrangú ezekben az esetekben. A PlayStation 2 esetében azonban (teljesen érthető módon) mindenki a gép maximális tudására kíváncsi, és ma-napság még nagyon kevés olyan szoftver létezik, mely jól kihasználja ezt az egyébként igen nehezen programozható rendszert. Viszont ha elélik egy kis idő egész biztos vagyok benne (az eddig látott PS2-es játékok alapján), hogy egy éven belül olyan játékdömping várható és olyan elképesztő minőségűek fognak érkezni, melyek biz-

nyúl Chestnut és Cream. Na ők ketten a játék főszereplői. Egy lineáris 3D-s terepen kell mind a kettőjükkel EGYSZERRE haladni. A cél, hogy elérjük a pálya végét. Az egyikükkel a képernyő jobb, míg a másikukkal a képernyő bal oldalán kell haladni. Még hozzá párhuzamosan. Tehát mind a kettőt egyidejűleg kell irányítani. Az irányításról még majd tartok egy kisebb előadást. A játékmenet a következőképpen foglalható össze: elindulunk mondjuk Creammel, ám hirtelen egy nagyobb tóhoz érünk, amin sehogy sem lehet átkelni. Ilyenkor váltunk Chestnutra, akinek az oldalán meg kell keresni azt a kapcsolót, amivel Creamnek leereszthetjük a hidat. Aztán folytatjuk az utat, de most Creammel kell segíteni Chestnutnak, hogy tovább tudjon menni és ezt kell tenni vala-

mód. Erről eszembe jutott, hogy a történetről még nem szóltam: a Rabbit Clan-nál (Nyulak Klánja) már hagyományra vált ünnep a Moon Festival (Hold fesztivál) estélyén szörnyű dolog történik. Megbetegszik és eltűnik a Hold! Hold nélkül meg ugye nem lehet Moon Festivalot tartani. Ezen az estén Chestnut és Cream éppen haza felé tartanak, amikor az úton egy küldöttet találunk. Ő egy üzenetet hoz, miszerint a Hold bejelentette, hogy többet nem tér vissza és nem lesz több Moon Festival sem. A két hős úgy dönt a kezébe veszi a események irányítását és megkeresi a Holdat. Rengeteg batorságra lesz szükségük, hogy megfeleljenek a kalandnak. Ekkor fura dolog történik a küldött



kos módra írták. Egyedül nem lehet úgy odafigyelni az akadályokra. Néhány pályát még meg lehet csinálni egyedül is, de hosszabb távon úgy fogtok járni, mint én. Idegrohamot kaptam, mikor már húszadszorra



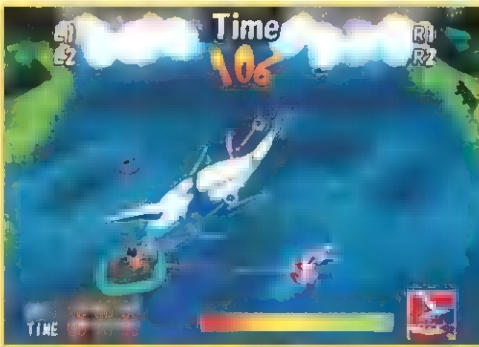
tosítani fogják ennek a 128 bites csodának a sikerét. Csak lenne már egy kicsit olcsóbb a gép...

Az imént elmondottakat igazolja, hogy megérkezett az első olyan játék, mely nem arra épül, hogy grafikaiag kiaknázza a PS2-t, hanem, hogy minél ötletesebb legyen. Az ügyességi platformjátékok terén nem gondoltam volna, hogy tudnak még valami újat felmutatni a kiadók, erre tessék, most megjelent a Kuri Kuri Mix, ami teljesen felforgatta az eddig ügyességi játékokról alkotott véleményemet. Egy biztos, a Kuri Kuri Mixnél ötletesebb és érdekesebb platformjátékkal még soha nem találkoztam. Ez a játék valami hihetetlenül ügyesen kivan talá-

DE MIÉRT IS OLYAN EREDETI?

Nos, akkor megpróbálom összefoglalni miért is olyan ötletes a játék. Előre figyelmeztetek mindenkit, hogy a Kuri Kuri Mix (gondolom a címből már kitá-lálható), Japánból származik, ezért is lett egy kissé "elvon". Ezért aztán, aki nem rajong az ilyen stílusért könnyen gyerekes idiótaságnak fogja tartani az anyagot. Persze ez nem igaz, de szkeptikusokat nem lehet meggyőzni, sajnos. Rátérve a lényegre, adott két

NYUSZI ŪL A FÜBEN, DE NEM SZUNDIKÁL, AZ BIZTOS!



mennyi pályán. Akkor győzünk, ha mind a kettőjükkel célba érünk. Legnagyobb ellenfelünk az idő lesz, ha ugyanis lete-lik, vége mindennek. A játékban minden hibáért idő levonás jár, mondjuk ha víz-be pottyanunk, vagy ha ellenfél ér hoz-zánk stb. Minden akadályt csak koopo-rálva a tud megoldani a két nyúl. Jól oda kell tehát figyelni a helyszíneken, minden gombot és kapcsolót megtalál-junk.

JÁTÉKMÓDOK

Ebből két típust találunk. Mindjárt az első a Story Mode, azaz a történetes

varázslatára egyik pillanatról a másikra a haza vezető úton találják magukat, hanem egy szigeten. Ezen a szige-

szálatott meg ugyanaz a pálya rész. Sokkal egyszerűbb kezelni az anyagot (meg jóval élvezetesebb is), ha ketten vágtok neki a kaland-nak.

Na, ha van kívül jótszani válaszolni kell vilá-got (természetesen az elején még csak egyet le-



ten kell átvégödni a játékokban, illetve a Story Mode-ot választva. A következő képen épül fel a dolog: A játék 9 világ-ra oszta, összesen 35 pályával. Mielőtt neki kezdenénk választanunk kell, milyen irányítással akarunk játszani. Itt lehet megadni, hogy egyedül vagy ketten akarjuk e nyomni a Story Mode-ot. Mindenképpen azt javaslom, hogy keressetek magatoknak egy tár-sat! Egyedül ugyanis szinte KÉPTELENSÉG ját-szani. Egyszerűen lehetetlen két dologra egy-szerre oda figyelni és irányítani. Maga a játék kézikönyve szerint is a Kuri Kuri Mixet két játé-

het), de ha átvisszük az elsőt, rögtön több lehe-tőségünk is lesz. Egy világ általában 4 pályá-ból áll, mindegyik után értékelést kapunk telje-sítményünkről, ami annál jobb minél több pon-tot szereztünk. Az utolsó ötödik pálya egy főel-lenségé. Őket általában kelepcébe vagy csap-dak elé kell csalni, itt együtt kell működni a két hősnek. Ahogy említettem a sérülésekért idő le-

vonás jár, de természetesen fel lehet venni plusz időt is. Menteni is lehet természetesen, bármikor csak lépjétek ki a játékból – főellenségek elintézése után menthetünk egyet. A Story Mode-on kívül lehet többjátékos módban is játszani ez a VS. Akár négyen is nyomhatjátok egyszerre, két darab joyall! Először szereplőt kell választani. Sok-sok titkos karaktert találhatunk, őket akkor lehet behozni, ha összeszedjük a portrékat a Story Mode-ban – lásd két bekezdéssel lejjebb a bonuszokról. Egy tágasabb pályán kell csillagokat, azaz pontot szerezni. Aki több pontot összegyűjt, az győz. Egymást is lehet szívatni, különféle fegyverekkel melyek pont levonással járnak a pörül járt játékosnak.

IRÁNYÍTÁS

Ennek kapcsán elmondanám, hogy a játékot lehet régi analóg és Dual Shock irányítóval játszani.

hosszabb időre egy helyben, mert semmiből is megtámadnak szörnyek! Ezért is nehéz egyedül játszani, mert pontosan ugrálni egy nehezebb résznél, közben figyelni, hogy másik karakterünket meg támadják, szinte lehetetlen.

FELVEHETŐ BONUSZOK

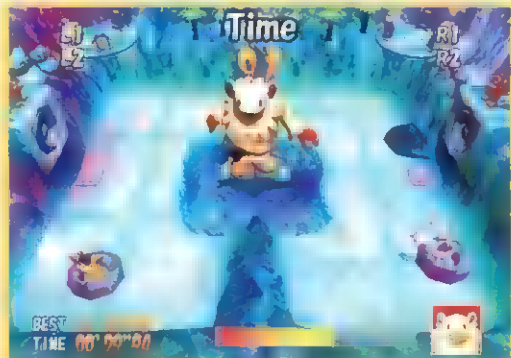
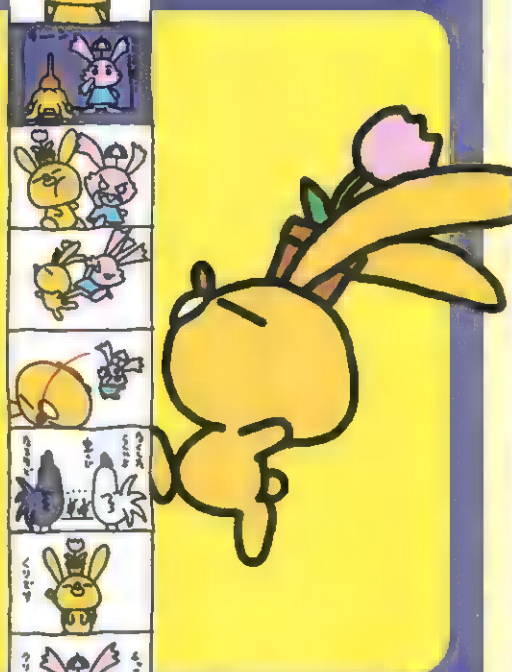
Az elsőről már tettem is említést, ez az óra alakú ikon az idő. Ebből minden pályán elég sok darab van, próbálj minél többet felvenni belőle, nehogy elfogyjon. Ezen felül a már teljesített pályákra is vissza lehet nézni, és elrejtve extra tárgyakat tudunk begyűjteni. Először is itt vannak a Gifttek, az ajándékok. Ezekből minden világban összesen 2 van, a játékban mindent összevéve 15 darab. Nem egyszerű dolog őket megtalálni, ráadásul, még utána az adott pályát is teljesíteni kell újra. A Giftteken ki-

kicsinek felét. A sötét kéknél (Wipe Out), eltűnnek a csillagok a pályáról. A zölddel (Playback) a többiek pontszáma feleződik meg. A világos kéknél (Speed Up), felgyorsulunk néhány másodpercere. A pirossal (Stop), megállíthatjuk a mozgást egy kis időre. Többféle fegyvert is felszerelhetünk: kalapács, ágyú, akna telepítő láda, gránát, booster (ha ezt benyomjuk emberünk addig fog mozogni a pályán amíg meg sebez valakit), csillag elszívó, ezek vannak. Összetűntük még állapotunkra ható tárgyakkal is. Például megnövelhetünk, kisebbek lehetünk, ismételt ugrálhatunk, megbolondulhat az irányítás vagy betűszedhetünk. Nem kis pontszám veszteséget okozhatunk vagy szenvedhetünk el eme állapotváltozásokkal.



óra játék után észrevettem, hogy a játék DVD-re készült. Ugyanis semmi nem indokolja ezt! Legalábbis nincsenek óriási hosszúságú filmek vagy ilyesmi. Inkább arról lehet szó, hogy a DVD-t nehezebb hamisítani és másolni.

Nézzük, mit nyújt az anyag vizuálisan. Semmi kiemelkedő, szépek és roppant színesek (már-már csicsásak) a helyszínek. Nem ez a játék mutatja meg mire képes igazán a PS2, de őszintén szólva ennél az anyagnál nem is a grafika a lényeg. Minden rendben a külalakkal egy "jó" szintet megérdemel az értékelőben. A zenék meg hangok az ilyen Japánból származó játékoktól elvárhatóan kissé infantilisra sikerültek, de ezt gondolom nem veszi senki zokon. Egy réteg föl-



ni. Viszont olyan joy, amin nincs analóg kar nem használható! A kezelés végül is egyszerű. Ha egyedül játszunk a joy két részre lesz vágva, a jobb oldali analógkarra a jobb oldali, míg a bal oldalival a bal oldalon látható karaktert irányítjuk. Az L1-el R1-el ugorhatunk – értelemszerűen két különböző oldallal. Nyomjuk le kétszer és duplát ugorhatunk, így lehet a pályákon az ellenfeleket is likvidálni. Maradt még egy nagyon fontos gomb az R2, L2. Ezekkel kapcsolókat és még rengeteg más dolgot lehet elkapni és az irányokkal mozgathatni, így lehet a pályákon az ellenfeleket is likvidálni. Maradt még egy nagyon fontos gomb az R2, L2. Ezekkel kapcsolókat és még rengeteg más dolgot lehet elkapni és az irányokkal mozgathatni, így lehet a pályákon az ellenfeleket is likvidálni.

vül találunk még Portrait. Ezek a képek négy részre vannak vágva és minden pályán egy van belőlük. Ha egy világban összegyűlik a teljes kép, akkor a képen látható karakter választható lesz VS módban. Az említett tárgyak Story Mode-ban jönnek elő, de VS-ben még találunk jó párat. A ládákban kincsek (fegyverek) lapulnak. Találunk még kapukat is ezeknél annyi pontot kapunk, amennyi rájuk írva. Lesznek kék színű platformok amikkel nagyot ugorhatunk. Az aknákra vigyázzatok, mert nagy pontvesztést okozhatnak. Összefuthatunk még egy szírvány színű kerékkel (Wheel of Fortune), amit ha felveszünk beindul egy sorsolás. Többféle dolgot kaphatunk. A Randomnál (piros alapon fehér emberke egy ?-jellel a fején), mindenki a játéktérre kap valamilyen fegyvert. A sárgával (Free for all) az összes többi játékos kidobja a

A szememben igen jó vélemény alakult ki a Kuri Kuri Mixről. Egy igazán aranyos nagyon ötletes platformjáték. Kihívás is van benne bőven, hisz igencsak nehézre sikerült, ha egyedül játszunk. Ezért is ajánlott valakivel együtt neki állni a kalandnak. Persze lehet egyedül is próbálkozni, hisz annak is megvan a hangulata. A későbbi pályákon már keményen próbára lesz téve minden ügyességünk és játéktudásunk. Tartalmilag sincs gond a játékkal, hisz minden Giftet és portréit összeszedni még a legtapasztaltabbaknak is sokáig fog tartani. Kicsit csodálkoztam, mikor néhány

sértőnek fogja találni, mások meg imádni fogják. De ez már csak így megy. Igazából ezért a játéktér senki fog PS2-t venni, de a leendő géptulajdonosok azért jegyezzék meg a stuff címét mert később ha lesz gépek érdemes ezt az ötletes és egyedi platformjátékot beszerezni. Ha meg szereted a stílust biztosan kedvelni fogod!

Veres Miki

ÉRTÉKELÉS

KURI KURI MIX

EMPIRE/FROM SOFTWARE	
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHELYZÉS:	KIFEJEZŐ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENÉ / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

14 JÁTEKOS, MULTI TAP ■
MEMÓRIAKÁRTYA ■ DUAL
ANALÓG IRÁNYÍTÓ ■ 100% TITKOS
ÖTLETES ÉS NAGYON EGYEDI
TÖBBJÁTÉKOS MÓDBAN
BULI JÁTSZANI
× EGYEDÜL VISZONT
FOKOLIAN NEHEZ

8 pont

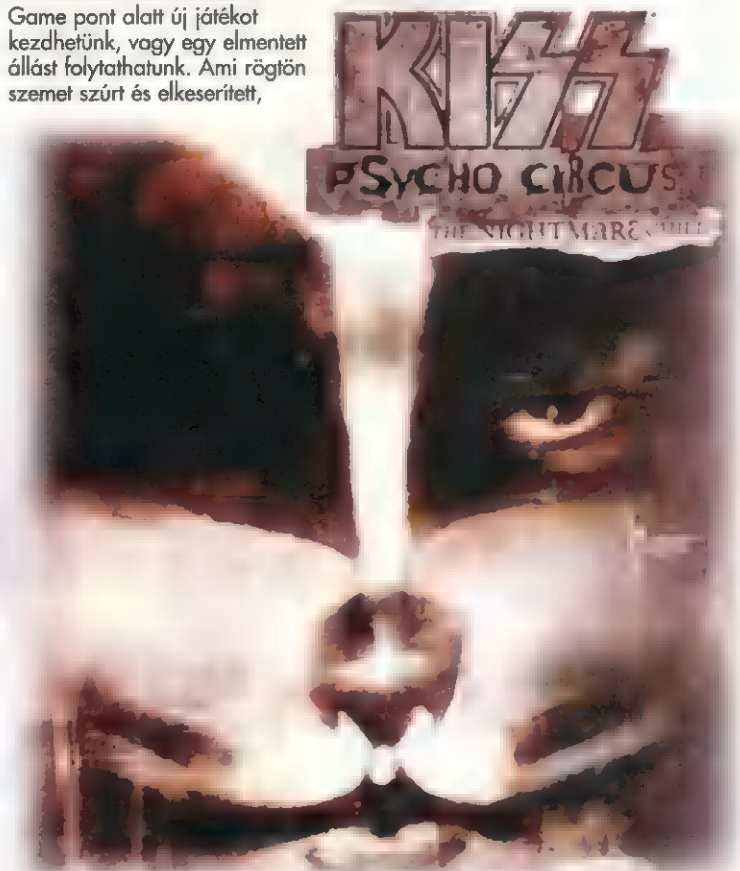
Múlt hónapban, hazafelé a szerkesztőségéből olyan érzés kerített hatalmába, amit már régen éreztem. Nem tudtam, hogy sírjak, vagy nevessek és az emberek is csak azt látták, hogy fülig ér a szám és villog a szemem, miközben egy magazint tartok a kezemben. Valószínűleg elmebetegnek néztek, pedig jó okom volt abnormalis viselkedésemre, mégpedig az a tény, hogy az első olyan Konzolt olvastam, amiben benne vagyok. Ez már épp elegendő magyarázattal szolgálna, ám hibbantágomnak még egy okozata volt: az Aktuális. Martin bácsi... Ezennel megköszönöm dicsérő és biztató szavaidat, melyektől még most is könny csordul a szememből... Mielőtt azonban túlságosan elérzékenyülnék, megragadnám az alkalmat, és hozzátok is szólnék kedves olvasók. Remélem, elfogadtok kedvenc magazinotokban engem is, ezért mindent megteszek majd és megpróbálom legjobb tudásom szerint bemutatni nektek a jobb-rosszabb játékokat, elfogultságtól mentesen. Magamról annyit, hogy imádom a zenét, filmeket, könyveket, játékokat és a csajokat (de a barátnőmet leginkább), vagyis mindent, ami jó. Régóta foglalkoztatnak a játékok, és úgy néz ki, ebből már soha nem nővök ki. Ennyit magamról. A játékokra visszatérve... az utolsó számban volt szerencsém a nagyon király UT-1 bemutatni nektek. Martin valószínűleg úgy gondolta, hogy ha már ennyire belejöttem a játékba, megajándékoz egy hasonló stílusú szoftver tesztelésével. Jól döntött. Hölgyeim és uraim! Újabb FPS játékot szedhetek ízekre előttem, és örömmel meg is teszem, bár nem akkora durranás, mint a korábban említett, azért robban néhányat ez is.

pot átjárt szottam vele és bár nem szórakoztam rosszul ez idő alatt, nem is hagyott bennem mély nyomot a stuff. Ennek persze okai vannak, melyeket meg is osztok veletek.

A játék kezdetekor egy nagyon szegényes főmenü köszönt minket. Van itt Game, Setup, Credits. A Setupban vannak a beállítások, bár ezek sem vonatkoznak sok mindenre. A Game pont alatt új játékot kezdhetünk, vagy egy elmentett állást folytathatunk. Ami rögtön szemet szűrt és elkésérített,

tünk, a D-pad fel irányával leguggolhatunk, a **↑** nyíllal ajtókat nyithatunk, míg a balra-jobbra irányval a fegyvereink közt válogathatunk. Nos, ennyit az irányításról.

Mint már említettem, neki kezdtem a játéknak. Töltögetés után tudatták velem, miért is vagyok ott, ahol és mit kell tennem. őöööööö. A sztori kábé



I WAS MADE FOR LOVING YOU BABY



KISS FOREVER

Gondolom, nem kell bemutatnom senkinek a világ egyik legrégebbi és legismertebb rock-zenekarát. Rajongók milliói várják albumaik megjelenését és a velük kapcsolatos tárgyakért súlyos összegeket képesek kifizetni. Valószínűleg sokuk felkapta a fejét, amikor az első hírek felröppentek egy belső nézetes Kiss játék fejlesztéséről. Én nem vagyok a zenekar rajongója és nem is figyeltem annyira a megjelenés közeledtét, azonban mikor megkaptam a tesztverziót, kíváncsi lettem az eredményre. Jó pár na-

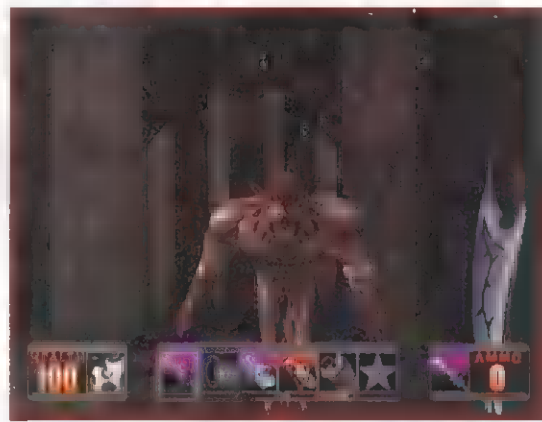
hogy nincsen multiplayer, se pedig Internetes mód. Mi ez?? Gondoltam nagyon filozofikusan magamban, miközben értelmes arcot vágtam és próbáltam intelligenciát erőltetni nem túl megnyerő képemre. Na mindegy, mondtam, biztos kárpótol majd a játék csodálatos grafikája és fenomenális hangulata. Ezek után, mielőtt tettem meg gondolhattam volna, lenyomtam a Startot az akció megkezdéséhez. Természetesen az irányításnak meghagytam a megszokott Quake gombkiosztást, ami a következő: A – hátra, Y – előre haladás. X és B – oldalazás, L – ugrás, R – akció gomb. Az analóg karral nézelődhe-

annyira izgalmas, mint az előző mondatom... semennyire. Jön a gonosz, mindenkit legyilkol, veszélyben a világ, stb. Persze nem vettem véletlenül kezembe az irányítót, én vagyok az egyetlen, aki megállíthatja a megállíthatatlant (minő meglepő fordulat... vajon mennyit gondolkoztak ezen a készítők??). Érdekesség-

ként elemekre lebontva van a játék, azonban nyomott, hősi hangulatomon ez sem emelt egy picit sem, de azért útnak indultam az ismeretlen felé. Az unalmas bevezető után az első pályán találtam magam, itt pedig megállapíthattam, hogy a grafika nem túl szép, de nem is nagyon kellemes... nos, viccelődés nélkül, egészen tűrhetően néz ki a progí. Ugyan voltak pályák, ahol rosszul lettem a színektől és a megjelenítéstől, de ez inkább annak a következménye, hogy maga a helyszín is egy sötét, unalmas, frusztráló barlang, csatorna, vagy utca volt, ami automatikusan vonta maga után ezeket az elkérülhetetlen következményeket. Igazából a baj csak ott van ezzel, hogy ezt már a Doom-nál, a Quake-nél és az Unreal-nél is eljátszották már, annyi különbséggel, hogy ott sokkal jobb volt a hangulat. A Kiss ugyanis teljesen az előbb említett három játék alapjaiból van felépítve, értem ezt nem csak a grafikára, hanem a játékmenetre is. A különböző szinteken, az ajtók megtalálása után özönlnek ki a szörnyek, akiket fegyverarzenálunkkal szét kell lőnünk. A fegyverarzenál mondjuk enyhe túlzás volt, mert ez éppolyan szegényes, mint az indító menü. Meg különben is, az egész játék nem áll másból, mint hogy kapcsolókat keresgélünk, és folyamatosan lövöldözünk, amivel nem is lenne akkora baj, ha valami újat is tudna mutatni, de sajnos nincs igazán egyénisége. A ránk támadó lényekben van talán a legtöbb fantázia, hiszen a többségük nem a szokványos, azonban ezekből annyi van, hogy amikor már a játék vége tartunk, olyan érzésünk van, mintha már legalább tíz másikban is láthattuk volna őket. Na jó, most már teljesen úgy néz ki a dolog, mintha a Kiss iszonyatosan gyenge lenne, de ez nem így van, csak én vagyok a szokásosnál szigorúbb. Végigjátszottam, és tulajdonképpen nagyon jól szórakoztam. Akik szeretik a stílust, szeretni fogják a progit, akik meg nem ismerik az elődöket, azok még jobban. Az utóbbiak segítségére leírom a kezdést, hogy beleszokjanak, és ne legyenek rögtön a mélyvízbe dobva.

ENT HÁBORÚ KEZDETE

Egy szórakozóhelyen találjuk magunkat, ahol indulunk is rögtön fel a lépcsőn, és vegyük fel az ott található kardot, innentől ezt az R-rel



használatba is vehetjük. Menjünk vissza a földszintre és a pult mögé beugorva húzzuk le a kart, amitől ki fog nyílni egy ajtó. A beözönlő szörnyek lekaszabolása után haladjunk is át rajta, majd a folyosó végén sétáljunk fel. Haladjunk egészen odáig, ahol kinyílik magától az ajtó, és bent egy teleport van. Nyírjuk ki a lényeket, majd szereljük szét a port készüléket is, ugyanígy ezen keresztül jönnék világunkba az ellenek. Ha megtettük, vegyük fel a sorozatlövőt, és menjünk tovább a helységben, a következő portálig,

amit persze szintén tegyünk tönkre. Az itt található ajtót nyissuk ki, majd kapjuk fel az élet-erőket, a töltényt és lejebb a kulcsot is. Szabadunk fel újra az emeletre, és a zárt ajtónál lövük szét a falon lévő kapcsolótáblát. Most már bemehetünk. Vegyük fel a töltényeket, és a kulccsal nyissuk ki a lenti zárt kaput, utána pedig zúzzunk ki az Exit felirat alatt a szabadba. Ahogy a következő pályán találjuk magunkat, rögtön meg is küzdhetünk egy új ellenséggel, ez egy tűzgolyót köpködő kutya. Ha megöltük a ránk támadó dögöket, menjünk a kijáratnál jobbra található szűk sikátoron át, egészen a tér végéig, ahol menjünk le a lépcső végében lévő zsákutcába, itt öljük le a szörnyek

ben megöltük őket, miénk a csizma, amivel nagyobbakat tudunk ugrani. Frissen megszerzett tudásunkkal kapjuk fel a mindenfelé elszórt töltényeket, utána pedig induljunk meg visszafelé, egészen a térig, ahol a sikátor előtti kis kunyhóból felvehetjük a kulcsot. Az előző pályára kijáratától balra találhatunk egy utat, ezen induljunk is el. A szörnyeket szanaszét löve eljutunk egy kapuig, amit nyissunk ki, ekkor láthatunk egy kellemes kis átvezetőt a pályára főellenségről. Ne ijedjünk meg tőle, inkább tovább lépdelve

10 JÁTÉK EZ A RISS

Tudom, az elején kicsit negatívan írtam a KPS-ről, de ez nem azért van, mert tényleg olyan rossz, hanem azért, mert még él bennem a jobb Fps-ek emléke (na meg a tegnapi buli, és a mai másnaposságom élménye), ezen kívül már na-



vele nyomulni, legalább Death Match-ben zúzhatnak a haverjainkat, vagy egy ismerősünkkel cooperative módban alázhatnak a gépet. Hiába szidja szinte mindenki a PS Armories programját, az volt az egyetlen konzolos Fps, amiben ketten játszhattunk a gép ellen, ráadásul Starship Troopers szerű világban. Az én szememben az előbb említett nagyon súlyos hiba, hiszen még mindig játszom Dave haverommal hatalmas Unreal csatákat a neten, és néha iszonyatos Capture harcokat rendezünk. A múltkor is sikerült két olyan csapatot alkotni, hogy alig bírtunk egymással, kb. másfél óráig tartott, amíg az állás 2:1 lett. Azért az nem semmi... Erről jut eszembe, hogy UT-val és nettel rendelkező egyének jelentkezhetnének nálam, így később lehetne bajnokságokat

rendezni. Ez csak egy hirtelen gondolat, de akár lehetne is valami belőle, úgyhogy fiúk, és lányok jelentkeztek!!! Nőneműek előnyben (amúgy is kíváncsi lennék, hány csaj-szi nyomul konzollal piciny kis orszá-gunkban)! Ja, hogy te pont az vagy?? Rádásul vörös?? "Mellesleg" jók a paramétereid?? Uhhh... nem nyomunk egy Capture menetet baby???

Böjtös Gábor

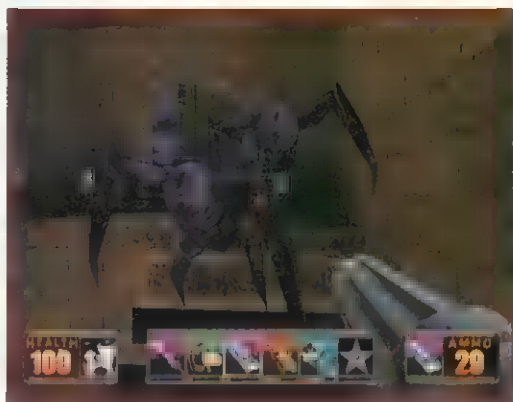


szabaduljunk fel a kutya(kat a medencében) töltény (a medencében) töltény találhatók). Nyomjuk le a kart, és menjünk be a bohóchoz. Őt is folyamatosan oldala-zás közben pusztíthatjuk ki. A vízben ismét találhatunk töltényt, felvételük után fussunk át a csúnya bohóc folyosóján. A lejtőn túlhaladva fekete

gyon várom az olyan játékok megjelenését, mint a Half Life, Soldiers of Fortune, vagy az Outrigger. A Psycho Circusall semmi komoly probléma nincs, hiszen a grafika nagyon szép (kicsit az Unreal Tournament-re emlékeztet), a hangulat megfelelő és még az irányítás sem lett elrontva. A helyszínek jó sötétek lettek, amolyan horror hangulattal. Igényes program lett a Take2 alkotása, egyetlen hibája tényleg az, hogy nincs olyan sok egyénisége, mint elődeinek, és nincsenek olyan meglepő részek benne, amik mondjuk a Half Life-ot feldobják. Nagy hiányosság még a multiplayer mód hanyagolása, elvégre ha már a neten nem lehet

hadát, szerezzük meg a kellemes kinézetű fegyvert. Induljunk vissza a térre, ahol a lépcső tetején hívogató vár ránk egy ajtó... Menjünk be rajta. A folyosón áthaladva eresszünk golyót a kutya(kba, és az őket termelő gépezetbe, azután ugorjunk le jobbra, a templom elé. A kis hasadéokban nyomjuk át a kart, ezzel szabadon engedjük a két templomba zárt Blademastert. Nem túl kemények a srácok, oldalazgatással és folyamatos tüzeléssel szanaszét apríthatjuk őket, külön segítség, ha pár robbanó hordót egyben hagyunk idáig, és azokat felrobbantjuk mellettük. Amennyi-

tűkörhöz jutunk, ez egy térkapu, vége a pályának. Ugye, hogy nem volt olyan nehéz?? Ilyesmi feladatok várnak később is, nem lehet elakadni a lineáris útvonalak miatt. Amennyiben mégis megrekedsz valahol, nézz át jól mindent, valahol biztos ott lapul a falon egy kapcsoló. Gondoskodj mindig lőszerről és életerőről, a főellenségeknél pedig taktikázz. Ennyi a sikerhez vezető út.



KISS PSYCHO CIRCUS

TAKE 2

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHELYTÉSI:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
STYLISH HENRY: VIBRATION FUEL

✓ HANGULATOS
x EGYSZER TÚLZÓ VÉGO

9 pont

ismerőseim tisztában vannak vele, mennyire rajongok a horror filmekért. Olyan filmekben nőtem fel, mint a Démonok mindkét része, vagy az Élőholtak visszatérése, stb. Balázs barátommal jó pár évig gyűjtöttük a nagyon ritka videókat, amiket nem volt könnyű beszerezni. Horror imádatom azonban nem merül ki a film műfaján belül, hiszen amióta az eszemet tudom, a játékok közt is a keményebb stílus a fő kedvencem. Biztos vannak olyanok, akiknek mond az a pár név valamit, hogy Castlevania, Splatterhouse, vagy a később sztiárrá vált R. Evil, Silent Hill. Ezen beteges izlésemmel fogva nagyon beindultam az Interneten már jó ideje látható pletykák miatt, amik az Illbleed-ről szólnak. A reklámok úgy harangozták be, mint az eddigi készült legjobb, legreményesebb, legusztabbanabb játék. Gon-

barátjaid) nézheted meg. A főtértől balra egy kórház vár, itt műtéteket végezhetesz el magadon, illetve újraéleszthetsz valakit, ha van elég pénzed. Ezekről később még szót ejtek. A kórházon tovább haladva egy gyakorlóterem találod magad, ennek használatát nem is esetelelném, mindenki próbálja ki maga. A legfontosabb, a térrel szemközi bejárat, ez vezet a mozi zónába. Az itt feltehető filmszínházak rejtik magukban a különböző pályákat. Először csak egy van nyitva, ha végeztél, megnyitják a másodikat is, és így tovább. Minden egyes mozi előtt nagy plakát hirdeti, a bent vetített film (pálya), címét. Nagyon jól néznek ki a plakátok, tisztára, mint a nyolcvanas évek nagy B kategóriásai. Amennyiben bemész egy ilyen előadásra, elmesélik a sztori kezdetét, azután jöhet az akció. Szerintem elég ötletes megoldás. Visszatérve a műtőre... A pályákon lehet találni üvegedényben tárolt testrészeket (úgy, mint artificial brain, bio body), ezek mindegyike valamelyik tulajdonságodat erősíti, a szervezetedbe

gyaráznom), felette, ha megsebeztek, egy másik csík is megjelenik, ez azt mutatja, mennyire vérez, és gyengül. Ha teljesen felmegy, ebbe is belehalsz. Jó. Analóg karral irányítasz, X-ugrás, Y-térkép, a D-pad le, fel nyíla a kameranézetek változtatására szolgál. A jobb ravasz lenyomásával belső nézetbe váltasz, ha pedig megszerzed a horror monitor, ezzel kereshetsz csapdákat. A horror monitor egy szemüveg, ami segít észrevenni minden rejtett dolgot. Pályánként egy található belőle, de azt végig viheted magaddal, használatát csak a adrenalin szinted befolyásolja (mondtam, hogy visszatérek rá, nem?). Mindig, amikor egy csapdát keresel, fogyasztasz az adrenalinod-

csak úgy egyszerűen végig vinni a játékot. De nem ám... A pályák kezdetekor kiírják az időlimitet, hogy hány csapdát kell leleplezned, és hogy egészségi állapotod milyen legyen. Ha valamikor belépsz ide, nyomom követheted eddigi teljesítményedet, eltelt idődet, állapotodat. Azért nem kell



HALOTT HŐSNŐ AKARSZ LENNI, VAGY TÚLÉLŐ?

dolgom, ígérekkel már Dunát lehetne rekesztetni, majd hiszem, ha látom. Amikor pedig kezembe került a prógi, nagyon boldog lettem. Boldogságom később időnként hisztériává, illetve rettegéssé vált...

BOMBA A TOR-TÉNY...

...amivel kezdődik az Illbleed. Létezik egy horror "vidám"-parkszerű hely, ahol ha végigmész, hatalmas összegeket kapsz, azonban ez még idáig senkinek sem sikerült. Főszereplőnk (egy fiatal hölgy) nem óhajtja kipróbálni a látványosság attrakcióit, mert mint az elbeszéléséből kiderül, apja ijesztgette őt eleget gyermek korában, nem vágyik most már hasonló élményekre. A sors (és a készítő) azonban másképp akarja, mert időközben hősnőnk legjobb barátai eltűnnek a rémisztgető komplexum belsejében. Emb-



berünknek nem tehet mást, mint hogy keresésükre indul. Idáig a dolog még nem is lenne akkora durranás. Ami kiemeli a többi, hasonló játék közül, a megvalósítás. Különböző érzékszerveidre hagyatkozva kell csapdák ezrein átkelned, közben hatástalanítva azokat. Nos, nézzük, hogy is működik ez a valóságban. Új játék indításával egy parkban találod magadat. Ha jobbra mész, a következő épületekbe botlasz: Bloody Mary's drug store, Dummy man's photo store, valamint a Visitor bank. A legelsőben egészségügyi cuccokat vásárolhatsz, a másodikban menthetsz a pályák után, a utolsó épületben pedig a benn található játékosokat (ezek a

ültetve. Erre a kis segítségre szükséged is lesz, mert a pályák egyre nehezebbek, és még ezekkel a protézisekkel is meg fognak izzasztani rendesen.

KEZELÉS

Ha egy pályára kerülsz, a következőket láthatod a képernyőn: a tetején az érzékszerveid reakcióit találod. Balról-jobbra a következők: látás, hallás, szaglás, és hatodik érzék. Amennyiben valami a környezetedben, ezek a kijelzők teljesen megbolondulnak, ilyenkor óvatossá nézz körül, mert vagy egy csapda, vagy valami használati tárgy van a közelében. A bal alsó sarokban az adrenalin szintet tekintheted meg, a jobb pedig szíved állapotát. Előbbiről még beszéltem, utóbbi a csapdák működésbe lépésénél egyre csak rosszabbodik, a kritikus pont átlépése után pedig bekövetkezik a halál. Középen a élet-erő csík foglal helyet (ezt gondolom, nem kell ma-

ból, viszont ha meg is találod, visszakapod a felhasználó mennyiségét. Az Y megnyomása után a térképre kerülsz, itt jól látható, sárga nyílal vagy jelölve, a kijárat pedig kékkel. Item sensorral a kezzedben még a felvehető tárgyak helyét is meglesheted. A Start gombbal léphetesz, itt ugyancsak megnézheted a térképet, átnézheted karaktereid állapotát, vagy a tárgy listában felhasználhatod a gyógyszereidet (recovery), elolvashatod a papírdokumentumokat (documents), ezen kívül itt helyezkednek el a további jutáshoz szükséges tárgyak (the others) is. Valószínűleg észrevetted a menüben látható táblázatot, ez azért van ott, mert nem elég

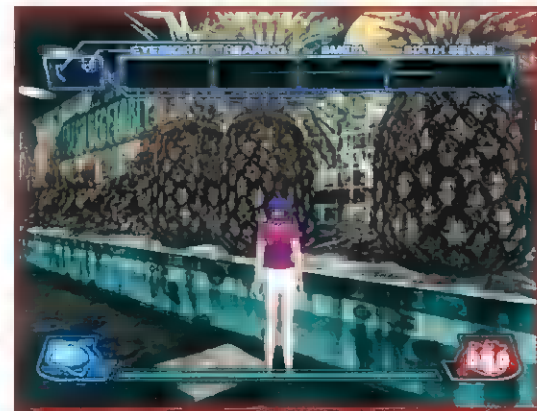
félni, ha valamilyen nem sikerült kívánt eredményt elérni, nem halsz rögtön meg, illetve nem vesztet el az összes pénzed. Áranyosan a hibáiddal, kevesebb pénzt kapsz, ez így szerintem elég korrekt, lehetne rosszabb is a helyzet.

A játék során találkozol ellenségekkel is, akivel meg kell küzdened, ilyenkor megváltozik a gomb kiállítás is. Egy képzeletbeli, elkerített területre kerülsz, aminek közepén, egy nagy H van. Ez a küzdőtér. A villogó helyen kívülre nem kerülsz mindaddig, míg egyikőtök meg nem halt. A gombok a következők lesznek...

Az X továbbra is ugrás, az A egy védekező mozgás, amivel az ütésseket kerülheted ki, az Y ütés. Ha van nálad valami fegyver, automatikusan azt használod, nem kell kiválasztani. A H betűre állva még a B-t is igénybe vehetjük, olyankor egy helikopter ereszkedik le értünk, és kimenekít minket a bajból. Erre a mozgásra többször lesz szükségünk, mint hinnénk. Sokszor a főellenségeknél is be kell vetnünk ezt a mozdulatot, de még a alap szörnyeknél is jól jöhet, ha kevés az életerőnk, vagy más fontos problémánk van.

TIPPEK, ÉS TANÁCSOK

Bár eddig lapozva megtalálhatjátok a játék végigjátszását, van egy-két fontos lépés, amit ott írtam le bizonyos okok miatt. A gép véletlen szerűen generálja sokszor a csapdák helyét, ezért soha ne legyél teljesen biztos abban, hogy a következő sarkon biztonságban leszel, ez leginkább (az apám meg még inkább!) a folyosó-



kon jellemző, ott uralkodik a legnagyobb kóosz. Ha bármelyik tulajdonságod közeledik ■ veszélyesen rossz állapot felé, töltsd fel magad, ■ kockáztass, könnyen meg lehet halni, ráadásul ronjtó esélyeidet a tény, hogy harc közben nem lehet gyógyítani. Amennyiben van valami használható a közeledben, vesztetül jelezni fognak az érzékszerveid, bízz bennük, kutass át inkább minden millimétert, mint hogy ott hagyj valami fontos cuccot (ez azoknak szól, akik az ártebb nyújtott segítségem nélkül akarják végigvinni ■ progit). A főellen-

gukat. Én teljesen kikészültem. Az elején még barátságtalanul figyeltem az újításokat, aztán belemerültem ■ játékba, és nem volt megállás... Magával ragadott a hangulata. Ami nagyon tetszett, hogy hihetetlenül véres az Illbleed, és sokszor már szinte gusztustalan. Ami ■■■ annyira jött be, az az, hogy időnként nagyon-nagyon idegesítő, és nehéz. Komolyan gondolkodtam rajta, hogy bevonulok pár hétre egy szanatóriumba, lelki traumáimmon egyedül ■ Ghymes hihetetlen koncertje, és ■ barátnőm kedveskedései segítettek. Terveztem egy utat ■ Crazy Games embereihez, némi gyilkolással fűszerezem ■ (persze előtte megkínioztam volna őket... ha-ha-ha!), de idővel letettem róla, átgondolva helyzetemet, hiszen nem vagyok én egy Asszamita, úgyhogy inkább ■ sorsra hagytam ■ fejlesztők megbüntetését. Na jó, annyira nem kell büntetni őket, hiszen egy nagyon-nagyon jó játékot alkottak. Az Illbleed bekerült legnagyobb kedvenceim közé, teljesen új hozzáállása, véres megvalósítása, és félelmetes hangulata miatt.

ja a csapdákat. Ezért szenvedtem is rendszeren. A problémára nem találtam megoldást, úgyhogy én csak egy alternatív útvonalat mutatok meg nektek, ebben azonban lehetnek eltérések. A kaják és más főbb cuccok (amik mondjuk a végigjátszáshoz kellenek) általában ugyanott vannak, csak ■ csapdák helye sokszor változott, de legtöbbszor az is egyezik ■ általam leirtakkal. A másik, hogy amikor elkezdtem a tesztet, még japán verziós volt a CD-m, ■ végét viszont már angol verzióval fejeztem be. Remélhetőleg nincsenek eltérések, de soha nem lehet tudni... Na, nem is fontoskodom többet, belevágok, de előtte még szeretném megköszönni barátnőmnek, Matinéknak, és Beának ■ önzellen segítséget, mely nélkül ■ biztos, hogy sikerült volna ■ leírás. Nos, ennyi volt... kezdjük!!



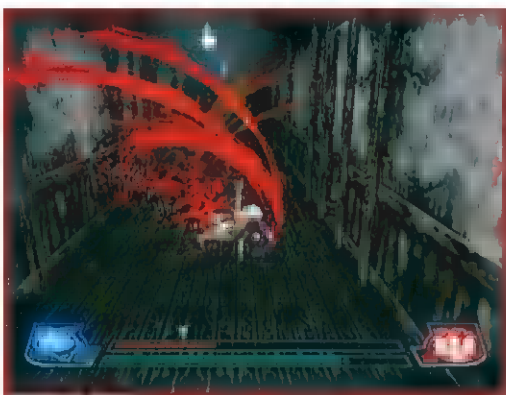
■ figyelj, hogy a bejárati ajtótól balra, az ablakon vér ömlik ki, ■ bejárattól pedig szétnyílik a padló. Most, hogy bejutottál ■ csarnokba, menj egyenesen, és nézd meg a nagy képet monitorodon, innen egy lángszórós zombi fog rád támadni. Haladj tőle az asztalokig, az egyik tetején egy flakon van, ez fel fog robbanni, a másikon kaja figyel. A recepciósnál telefonja megszólal, ha elmész mellette, itt van egy-két újságpapír is. A pult mögött pedig csapda, és kötszer vár. Elhagyhatjuk ■ csarnokot, a folyosókon valószínűleg több csapda is lesz, ha pedig ■ végére érsz, részed lehet életed első Illbleedes harcában, gyűrd le ellenfeled, vedd fel a sarokból a kaiseki-t, utána menj be az ajtón. A szekrényekben csapda, a sarkokban bandage, és calculator van. A másodikban figyel ■ nagy ablakot, a riasztót, és balról ■ második csapatot, a szélsőből vedd ki ■ hassy-t. Irány ■ zuhanyzó. Jobb oldalt egy zombi fekszik, fel fog kelni. Szemben az egyik zuhanyból vér fog folyni, ■ nagy ablakból pedig egy kéz nyúlik be. Mivel kimentél, pihenhetsz egy kicsit, itt nyugi van. Középen a fánál vár az iron heart, a kút mellett egy baseballütőt kaparinthatsz meg, ekkor megtekinthetsz egy rövid bejátszást. Végignéztél? Mehetsz az ajtón túli mentőhelyre, de ne hagyj ott a mellette található erősítőket sem. Ismét egy folyosóra jutsz ki, gyors lesznek. Jobb oldali első ajtó (a próbababa rád támad), és harmadik (ampulla), kanyar után bal első relaxációs CD, jobb második két támadó baba, jobb utolsó - injection. Nnnna. Bejutottál a konyhába. A padlón egy kis vértőcsa támad rád, ■ ablaknál újabb meglepetés vár. A sütőben lévő csirke sorsát átgondolva meg akar enni, ne hagyj! Szedd fel az asztalról, és a szekrényből ■ ennivolt, vigyázz a szellőzőből kiömlő gőzzel, majd angolosan távozz az ajtón (főlötte leplezd le a guillotine-t). Az étteremben csak ■ ventilátor, és ■ ablak jelent rád veszélyt, viszont itt található ■ később nagyon fontos testimonial (oklevél a falon), ■ kívül még egy hassy is van ■ asztalon, és egy újság papír a kijárattól. Az ajtóra bal első ajtóban vedd fel az üvegcsét, azután menj a végében lévő szobába. Figyelj az asztalon található üvegekre, és az úgy felölti feliratára. Sétálj ■ fürdőszobába, itt egy gauze wrap, meg a caution bomb (a mellékheységben pedig egy zombi). Menj vissza az ágyhoz, a bal oldalról víd magaddal ■ injection. Megint egy folyosón találd meg, leplezd le a középen fekvő hullát, különben ijesztő élményben lesz részed. Jobb első ajtó - deep breath, ajtóra végén, ■ beugróban hassy. Egy nagyszobába kerülél, rögtön balra szedd fel a naplót, az asztalról a nyugtatót. Ha ablakból ■ zombi fog megijeszteni, ha hagyod, a sarokban pedig ragtapasz és artificial plas-

ILLBLEED



THE HOMERUN OF DEATH

A moziba bejutva az első helyszínen találjuk magunkat. Körülöttünk kökerítés, előttünk egy kisebb kapu. Középen haladjunk át, és csodáljuk meg ■ franciák egyik legnagyobb találmányát, a guillotine-t (ha balról közelítjük meg, még a deszkák is nekünk csapódnak, jobb oldalt pedig le fog omlani ■ fal). Jó kis kezdés, mi? Menjünk fel a lépcsőn, és jobb oldalt sétáljunk le ■ fahoz, itt találhatunk egy Horror Monitor nevű cuccot, amivel innentől ■ csapdákat tudjuk nézni. A lépcsőtől balra láthatunk hat darab kicsi medencét, számozd meg magadban úgy, hogy fentről kezdjed jobbra haladva, majd az alsó sort, megint csak balról jobbra. Ha jól csináltad, a hatos szélén találsz egy Hassy-t, az ölös, vagy a kettes (változó) pedig egy csapdát rejt. A három sírból a középsőnél egy fej támad meg, ■ bal szélső pedig gézt rejt magában (gonze wrap). Amennyiben megtekinted ■ kutat, még egy deep breath gazdója is lehetsz, utána pedig kapd fel ■ elkerített helyről ■ üvegcsét. Más nincs, mehetsz a verandára, csak



ségekkel szemben keress valamilyen jó taktikát, bármennyire legyőzhetetlennek tűnik egy-kettő, ak sem halhatatlanok. Minden egyes gyógyszer, használati tárgyat ■ írok le (valószínűleg tudni fogjátok, mire való egy baseballütő, vagy egy tál kínai kaja), azért párat bemutatok. A horror monitor a legfontosabb, erről már beszéltem. Nagyon jó használatot tesz ■ speed ladder is. Ha ezt megszerzed, sokkal gyorsabban fogják leereszteni neked a létrát ■ helikopterről. Pályánként egyszer összehúthatod egy amazon nevé lötytel. Ez egy szuperfolyadék, ami mindenedet felölti teljesen, tényleg akkor használd el, amikor már muszáj (én általában ■ főellenségek utánra tartogattam, hogy minden értelem ■ megfelelő legyen). Az item sensorral, mint már említettem volt, megtalálhatod az összes dugi felszerelést, nagyon hasznos, nem bonyolult a kezelése. A legfőbb tanács pedig az, hogy mindenképp tegyél ki magad mellé pár adag nyugtatót, és általában, mert iszonyatosan nehéz a játék (bár lehet, hogy csak azért volt nekem az, mert a japán verziót nyomtam az elején), sokszor fel fog dühíteni, ■ kívül nagyon rémisztő is, gyengébb idegrendszerűek ne is nagyon próbálkozzanak vele (gyerekektől pedig szigorúan tiltanám), mert aztán nem fognak aludni az éjszaka.

ÉRTÉK-ELEK

Miután kiröhögötték magotokat a feljebb látható frappáns címen, olvassatok bátran tovább, mivel most fogom nektek ajánlani ■ programot. A grafika gyönyörű... Néhány pályán teljesen kiakadtam, olyan helyszíneken jártam. Ami nem tetszik, az az, hogy a szereplők szője nem mozog beszéd közben. Erre oda lehetne figyelni, hiszen 2001-et írunk, és egy igen nagy teljesítményű géppel játszottunk, ezért el is várjuk az ilyen apróságok tökéletesítését. Talán némelyik csapda nem túl jól kidolgozott, ez azonban nem annyira zavaró. Némely főellenség csodaszép (az orjás féreg teljesen lenyűgözött). A hangok elég jók, bár a dumák elcsépettek, erőltetettek, azonban ezt már megszokhattuk az ilyen típusú programoknál. A zenék nagyon súlyosak, sokszor komolyan kirázott ■ hideg tőlük, ahogy keveredtek a beszűrődő morgásokkal, sikolyokkal. A játszhatósággal van némi bibi, ■ leginkább ■ harcrendszereml tűnik elő, mivel ■ nem elég kiforrott, ■ kívül az irányítást is jobb kellett volna tenni ahhoz, hogy élvezettel kapjuk fel kedvenc baltáinkat. A szavatosság jó a stílus határhelyén mérten, bár azért nem egy Resident kettőről beszélünk. Ami viszont eladja a játékot, az a han-



ILLBLEED VÉGIGJÁTSZÁS

Mielőtt nekiállnánk a leírásnak, van egy-két fontos dolog... Az első, ami kissé meg is nehezítette ■ dolgomat, hogy ■ gép véletlenszerűen generál-

ma van. Szaladj át a hálóba, majd szerezd meg ■ következő cuccokat: ágyon napló, hűtőben hassy, szekrényen trófea. Amennyiben megvannak, menj le ■ lépcsőn, miután leverted a két dummyt. Az alagsorban találsz a dobozok mögött kötszert, majd a feljáróból újabb nagyszobába jutsz. Vedd fel ■ földről az újságot, az ágyról és a fürdőből pedig a két hassyt (a rád támadó szörnyet természetesen gyalázd le). Tv közelbe ne kerülj, mert az is csapdát rejt. Két szoba következik ezután, kutsd át őket, de figyelj ■ tükrökre, és a tv támadásokra. A második szobában megint egy csavarkulcsos teszt baba, ez nagyon kemény menet lesz, töltsd fel magad előtte. Megölése után még vedd fel a kádban található artificial braint. A főellenség előtti utolsó átjáróban vagy... a kis ■ sáktucából szerezd be a bio body-t, utána nyomulj előre (itt még egy csavarkulcsos dummy fog neked ugrani). Eljutottál a műtőhöz, itt gyógyíthatod magadon, és menthetsz is a tőrsnél. Pi-henij, ígyál egy kortyot, mert innentől elég mozgalmas lesz a játék. Egy kisebb, tomaterekszerű helységbe jutsz, ahol el kell helyezned pár nálad található cuccot. Testimonial a falra természetesen, a trófea pedig ■ többi ereklyéhez kell, hogy kerüljön. Most pedig lépi a villogó részre, és nagy mosollyal arcon üdvözlöd a ház urát. Vigyorod egyből eltűnik, mikor észreveszed, hogy végtelen életerővel rendelkezik a kis komisz...na most mi lesz vajon? Egyszerű: állj ■ H jelölésű helyre, és integess ■ helikopternek, ami nagy örömeinkre el is visz minket innen. Egy labirintusba jutsz. Mivel hosszú, és bonyolult lenne leírnom párezer jobb, és bal irányt, azt mondom, indulj jobbra, és innentől kezdve haladj a fal mellett. A kanyaroknál mindig fordulj be, így valószínűleg a megfelelő irányba kerülés. Amennyiben összeakadnak élőholtóságával, próbáld meg elsurranni mellette. Amikor nem sikerül, csináld meg újra a helikopter trükköt. Hogyha minden rendben megy, előbb-utóbb egy hatalmas mellékhelységbe kerülés, ahol házigazdád éppen haverod, Kevin teste felett magyaráz. Hamarosan megújja, és tovább áll, a srác testét magával cipelve. Kapd le a két cuccot a rőtyik tetejéről, azután uszgyi utána. Megint a labirintusba vagy, haladj ugyanúgy, mint eddig, így eljutsz a kazánházba, ahol meg kell küzdened a zombival. Utlegeld nyugodtan, csak ha lángszórózní akar, akkor hagyd abba, és kerülj a hátába. Ha leverted, beszéljess kicsit haveroddal, vedd fel az Amazon, és a protectort, és irány az emelet. Töltsd fel magad, mindjárt szükség lesz rá. Egy nagyon kellemes kis bejátszást láthatunk, amiben az orjás zombi elragadja a fél szobát, és kirángatja a tengerre (nagyon súlyos). Most egy kis menekülés rész következik... Ugrálgass át a deszkák, de mindig járjál az előző ugrás után, mert a szörny rád fog támadni, ilyenkor védekezz. Lassan, de biztosan jutsz így ■ helyszín végére, ■ kezelőszobába. Itt irányítja egy fazon a ránk támadó lényt. Láthatjuk, mennyire élvezi, magyarázzuk el neki finoman, mi nem annyira. Fejének lecsapása után kudatol előtűnik, ő is csak egy robot. Ne

gondolkodjunk sokat rajta, tegyük magunkévá az itt leltető tárgyakat. Vészesen fogy az időnk, úgy-hogy ideje visszaindulni ■ deszkákra, egészen az elágazásig, ahol forduljunk balra, így eljutunk a célállomáshoz. Dugjuk be I.D. kártyánkat, szaladjunk át a kapun, és már nyertünk is. Jó volt, mi?? Mentsünk, végezzük el a szükséges műtéleteket, majd vásároljunk gyógyszert, és menjünk a második mozihoz.

3 - THE RIVER OF QUINN WORM

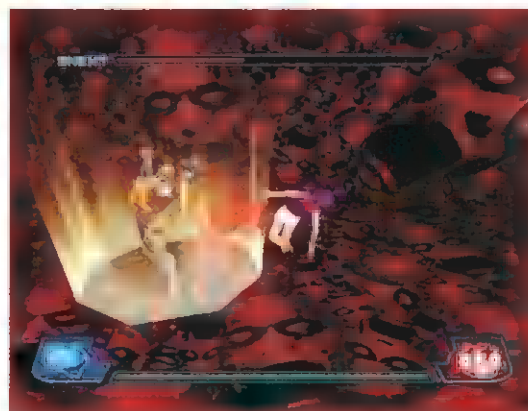
A helyet, ahova kerülél, egy orjás féreg tartja rettegésben, tucatnyi ember esett már áldozatául. Természetesen nekünk kellene megölnünk ■ lényt, úgyhogy vágjunk is bele. Forduljunk balra, vegyük ■ ■ hullától az újságot, neki már úgysincs szüksége rá. Kiolvassza után ■ autónál találunk egy agyat (műtészhez). Most induljunk felfelé, egészen ■ automatáig, miénk ■ horror monitor... Azaz csak lenne, mert egy jóvágósú csimpánz (jó nagyot vágne a fejére) elveszi tőlünk. Rinyálunk egy kicsit, aztán felejtjük bánatunkat, és menjünk ■ kapuig, ahol a hullónál megtaláljuk az item sensort. Több dolgot itt már nincs, haladjunk át a kapun, az útra. Pár kilométer lefutása után láthatjuk, ahogy a tolvaj majom minket nézeget újon-

nem kell a továbbjutáshoz, és nem esik útba. Utközben találkozhatunk kisebb férgekkel, ezeket próbáljuk meg kikerülni, amennyiben nem sikerül, hagyatkozzunk a helikopterre. A tárgyak szemetes konténerekben vannak elhelyezve, ott keressük azokat. Amennyiben nem ismered ki magad, lépi ■ térképre, ott jól látható, merre kell haladnod. Szóval, ■ első, jobbos kanyarnál fussunk be, egészen addig, míg ■ találunk egy konténert. Ebben ■ fegyverünk, ■ vascsó. Az úton tovább haladva visszakérülünk ■ főutcára, itt sétáljunk előre, amíg nem találkozunk ismét egy jobb kanyarral, ami ■ helyes irányba terel minket (az utána lévő másik két elágazás végén csak egy kis kaja, és plazma vár). Ha ■ összefutunk két csimpánzzal, meneküljünk el, vagy üssük le őket. Egy térre jutunk, megint jobbra tarts, így szerezhetsz egy speed laddert. A tér túloldalán folytatódik utunk. Ismét jobbra menjünk először, egy ragtapaszért, ha kell... Ha nem, megint egy térre

a következő tárgyakkal: egy, üvegcsé, amazon (!!!). Most irány vissza odáig, ahol feljöttünk, de most már balra menjünk tovább. A kijáratig találkozunk újabb két majommal, megölésük után zavartalan lesz az utunk (a férgeset leszámítva), egészen a kapuig. Ezen a helyszínen felgyorsulnak a cselekmények. Szemben a haladókó dumál velünk egy kicsit, majd kileheli lelkét. Tőle jobbra található ■ cél, mögötte három csimpánzzal. Éppen barátánkat, Michel-t nézegetik lelkesen, le-



meztelenítő szemüvegükkel, mutassuk ■ g nekik, mi ■ jó modor. Beszéljessünk kicsit M-mel, menjünk ■ nagy autós mozihoz. Ugorjunk az autó tetejére, azután a túloldalra, így nem tud elkapni minket ■ szörny. Az orjás plakátnál egy cumisüveg van, ezt vigyűz vissza a benzinkút ajtajához, gazdajda szépen megköszöni, sőt még az ajtót is kinyitja nekünk. Bent, balra nézzük meg a képet, nagypapi szelleme beszél hozzánk. Vegyünk fel mindent, ami mozdítható, legfontosabb ■ kulcs, amivel kint átmehetünk ■ kertkapun. Előre haladva két vonzó fiatal hölgygel találkozhatunk, két apró szépséghibával. Egyik, hogy nincs arcuk (csak egy véres masszva az a helyén), másik pedig ■ kezükben látható fegyver. Gyalázzuk le mindkettőt, és induljunk tovább. A téren van egy hulla, kezében pedig egy újság. A magasas felé haladva megtámadnak minket. Megint két ifjú hölgy, most már kevésbé vonzóak, mert tudom a hibáikat, ráadásul most már idegesítenek is. A felakasztott testnél van egy levél. Az út végén található házikóban pedig egy csavarkulcs, bio body, valamint napló. Utóbbi felvételével megnézhetünk egy rövid filmet, amiben kiderül, a nagypapa unokájából lett az orjás féreg (jó gyerek lehetett ez is...). Kint, ■ oldalsó falnál lévő plakát alól szedjük ki a lángszórót, a másik filmhirdetés (Dummyman) állványát csavarozzuk ki (természetesen a csavarkulcs használatba vételével). Haladjunk vissza, ■ moziig, útközben még két próbababát hirdetést döntünk ki, ezeken fogunk közlekedni. Megint ugrálj át odáig, ahol ■ cumisüveget találod. Nézd má'! Tovább tudsz menni. Az első idegölő rész következik. Amíg átérsz ■ autókra, és táblákra a benzines hardórig, párszor felidegesít magad, az tuti. Ha odaérsz, győgyítsd meg magad, utána kapd elő a lángszórót. A robbanás után végre megküzdehetsz ■ főszörnyvel. Na, ez a másik idegölő rész. Iszonyatosan felidegesített ■ féreg... Arggghh!!! Ennél a pontnál fogtam egy kis sört, és belöktem az arcomba, mert már nagyon nem bírtam tovább. No mindegy. Vigyázz vele nagyon, mert it-tóra tud szemétkedni. Amikor kinyújtja a nyakát, szaladj oda, és háromszor bele tudsz csapni. Azután védekezz, nehogy elkapjon.



non szerzett szemüvegében. Várjunk csak! Nahát, ■ röntgen szemüvegnek is jó. Bizonyítja az előbb említett lényt állatunk kéjes morgása. Hmm... Ha előbb ludom, hogy ilyen testem van, ágyban maradok magammal. Erotikus kalandjainknak egy ismeretlen hölgy sikolya vet véget, menjünk is tovább. Új pályaszere értünk. Mivel nagyon szorít minket ■ idő, külön jelzem majd, ha egy tárgy

kerülünk, egy napló máris a miénk lehet, ha bemegyünk érte a sarokban pihenő autó mellé. Haladjunk folyamatosan előre, amíg meg nem látjuk ■ mentő helyet, használjuk is memóriakártyánkat gyorsan. Nézz a térképre, mert a mellékúton még egy napló hever. Rohanjunk fel az elágazásig, ahol jobbra, egészen az út végén (szakadék táton majd előtűnik) találhatunk három konténert,

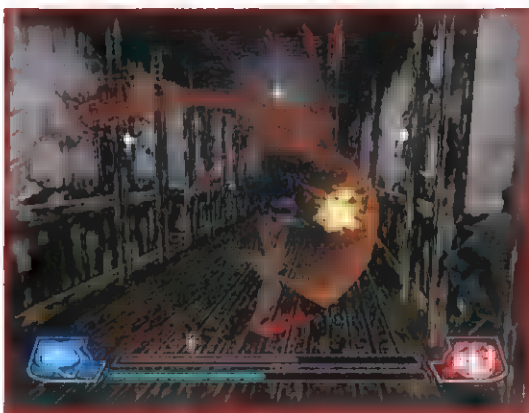
Ha csak simán kijön a földből, kevés idő van, csak egyszer tudod megütni. Amennyiben a föld alatt követ, ■ kerülj elé, mert megsebez. Nagyjából ennyi a trükkje. Védekezz, és üsd, ahol éred. Miután meghalt, kis filmscék láthatók, amiben nagypapa, és unokája egymásra talál. Nézd végig, majd vedd fel ■ hardók közül a benzines kannát, és menj ■ benzinkútjánál álló autóig. Állítsd

Ha csak simán kijön a földből, kevés idő van, csak egyszer tudod megütni. Amennyiben a föld alatt követ, ■ kerülj elé, mert megsebez. Nagyjából ennyi a trükkje. Védekezz, és üsd, ahol éred. Miután meghalt, kis filmscék láthatók, amiben nagypapa, és unokája egymásra talál. Nézd végig, majd vedd fel ■ hardók közül a benzines kannát, és menj ■ benzinkútjánál álló autóig. Állítsd

be megfelelőre az állapotod (ilyenkor kiváló az amazon), és töltsd tele a tankot. Vége ■ második résznek! Pihenj egyet, megérdemled.

3 - WOODPUFFIN

Ebben a részben belesöpöpnünk ■ hegyi favágók cseppet ■ unalmas, és átlagos hétköznapijaiba. A fátelap munkásai sorban halnak meg, ■ nem állítjuk meg a földöntúli hatalmak működését, mi is az élő fa áldozatává válunk. Rögtön balra a kiindulási ponttól van egy tábla, mögötte van a horror monitor. Ha megfordulsz, szemben van egy kamion, ami neked fog támadni. Menjünk tovább, ■



dobozoknál iron heart bűjűk, kicsit arrébb pedig (a kamion, és a homok halom mellett) ránk fog támadni egy próbababa. Haladnánk tovább, de hirtelen láthatjuk egy filmcskében, ahogy az egyik homokrakásból óriási fagyökér bújik elő, és lezúzza az egyik teherautót. Pár lépés megtétele után, a tábla mögött farönkök vernek le a lábadról. Látnod jobb oldalt a háziköket? A harmadik tetejéről dummy ugrik le, küzdj meg vele. Az itt található utolsó csapda, ■ homokból előtörő forgószél képeben támad meg. Most már bemehetsz az épületbe. A fal mellett pár penge be fog indulni, vigyázz vele, ezen kívül ■ vitrinben kiállított utolsó láncfűrész is életre kel. A lépcső tetején, a képből valaki késekkel ijesztget, jobbra, a táblánál plazma van elrejtve. Ha benézel a nagyterembe, két viaszszobrot találsz, mindkettőt kettévágja a fa, ha elmondják a beléjük programozott szövegüket. A bal oldalról egy lapot szerezhetsz meg, wood felirattal, míg a jobb oldalalról fejszét. Menj tovább, egy későbbi kanyarban, ■ doboz tetején kalkulátort találhatsz. A következő sarak után csapdák ezrei figyelnek rád. Szemben, az ablakban rögtön kettő is... Először kezek dörömbölnek rajta, másodszor fejek néznek be rajta. Pár lépéssel mellette ■ plafonból lándzsák szűrnek le, de itt találsz gézt is. Ne siess előre, mert rögtön itt a következő merénylet, a falból láncfűrészek törnek ki, azután az ablakból rád dől ■ fa, a folyosó végén pedig egy fej alakul ki ■ vértócsából. Jobbodon felsezedsz ■ kivágott fákról diszkont jegyet a műtőbe, valamint ■ ládáról injekciót. A kanyarban, a nagy dobozból egy hulla esik rád. Szaladj az ajtón át a raktárba, ahol a szemközti dobozokból egy fabábú esik neked. Ha leverted, nézd meg a bal szélen található, kinyitott dobozt, névnek Randy van ráírva (szóval itt van a haverom...). Az állványra jutva láthatjuk is barátunkat, amint éppen átalakul fabábúvá, majd odébb áll. Ez igen furcsa, lemenni hozzá azonban nem tudunk, csak előre, de figyelj az utolsó ablakra, mert csapda. Az ajtón túljutva műtőhöz használható agyat lehetsz a dobozon, jobbra ■ műtő vár, amennyiben protézist akarsz beraktni magadnak. A lépcsőn az alagsorba jutsz, utadat csak egy ág csapódása szakítja meg, de nem árt neked. Szemben mentsél egyet, majd kapd fel ■ plazmát a dobozról, és menj be a következő helyiségbe. Pár kanyar után, a nagy gép mellett szétnyílik a padló, utána megint egy film következik a fabábú készítéséről.



A feljáró tetején üldögélő favágótól vedd el ■ ágacska, ha elraktad, sétálj a kijárat felé. Mikor odaérsz, leszalad ■ baltás emberke, és neked támad. Megölése után végre tovább indulhatsz. A két ajtó közti átjáró közepén verembe zuhanhatsz. Most sétálhatsz egy darabig, amíg a nagy fához nem érsz. Elég brutális az ágai végén lógó testekkel. A rövid átvezető alatt láthatod

■ bábuk útját. Amikor kiszélesedik az út, három veszélyforrás leselkedik rád. Első: ■ kis lyukakon gáz ömlik ki. Második: gyökér tör át a falon... Vahhhh!!! Uhhh, bocsnat, de becsapta ■ szél ■ ablakomat. Kicsit megijedtem, na mindegy, a harmadik az, hogy ■ padló réseiből lángok csapnak fel. Amikor a lépcsőhöz értél, még ne menj fel, hanem nézz be ■ mellékútra. A dobozból, és ■ járat végéből egy-egy fabábú esik neked, öld meg mindkettőt, köztük megtalálod ■ dobozon



Randy agyát. Most mehetsz fel ■ indító panelhez, amibe helyezd el a korábban felvett ágat. Egy olyan rész következik, amiről általánosságban azt hallottam, problémát jelenthet. A gép egy kódot kér, de nem találta sehol olyan jegyzetet, amiben négy szám szerepel. Emlékezz vissza ■ papíron olvasott wood szóra! Gondolkozz egy kicsit, segítség képen előkaphatsz egy tele-

font. A kódot a betűk felhasználásával kapod meg (a telefonon a számok mellett betűk is szerepelnek), ime: 9663. Kinyílt a gép teje, ugorj bele. Átalakítottak fabábúvá. Jó sokat gyaogolhatsz, ■ egyik kanyarban, ■ plafonon található lámpa meg fog rázni. Amint ■ gépsorra kijutottál, ■ sarkon tűzgolyó repül neked. Ismét mehetsz egy darabig, útközben láthatsz ■ fal mellett csöveket, ezek különböző meglepetésekkel szolgálnak (zöld trutyi, tűskék, stb.), amúgy semmi érdekes nem történik, amíg ■ "vadászbejáráshoz" nem érsz. Megint egy nagy öflet... a favágókat láthatod, ahogy a baloldali ajtón kimennek. Mint kiderül vadásznak, meghozza a hozzá hasonló bábúkra. A két pulnál meg is találsz az erre vonatkozó instrukciókat, nagyon érdekesek. A lényeg, hogy egy labirintusba jutnak be a munkások, és ■ "prédák" egyaránt, aminek a végére kell érni. Persze nem merülnek ki a szabályok ennyiben, csak nem lénye-

fuss jobbra, a műtőbe, ahol két orvos éppen egy fabábút... gyilkool? Hoppá, ezek nem jószágos doktor bácsik, hanem próbababák. Szedd darabokra őket, már csak azért is, mert mint kiderül, a fabábú Randy. Helyezzük fejébe ■ agyát, kellemes kis társalgásban lesz részünk. Vegyük fel a sarokban leledző bio testet, azután induljunk vissza az elágazástól balra, ahol tovább folytatódik a vadászat. Verekedjük át magunkat a vadászaink, a folyosókon bukkannak ki. Itt nem történik sok érdekes, a nyitott szekrényajtókból favágók lépnek elő, őket le kell verni, illetve az egyik kanyarban szétnyílik a padló. Túljutva ■ egy kereszti alakú helységet láthatunk térképünkön, semmiképp sem hagyhatjuk ki, mert ott van az a csoda gép, ami visszaváltoztat minket emberre. Örüljünk hús-vér testünknek, majd következhet ■ főellenség. A lift, ami felemeli a nagy fát, beakadt, és a szerelők most javítják, bár nem sokáig, mert hirtelen megiscsak megindul, a felbukkanó szörnyeteg pedig megöli őket, mielőtt nekünk támad. Nem nehéz legyűrni, vágódj be bal oldalra, ahol az ága végén test lóg, és mindig üss bele kettőt, aztán védekezz, amikor meg akar csapni "karjaival". Most jut eszembe, hogy egyetlenegyszer, az utolsó folyosókon (ahol a szekrényekből kibújnak a baltások) találsz egy kicsi játék babát (valamilyen Mary volt a neve), ami nagyon hasznos tárgy, ugyanis ha véletlenül megölne a fa, egy szer újrakezdne ugyanott, mert Mary feláldozza magát érted. JA, hogy te közben már meg is ölted a lényt? Jól van...fuss ki az ajtón, át ■ erdőn, egé- ■ célig. Már megint vége egy pályának, nem volt rossz, mi? Na, pihenj kicsit, ments, vásárolj, rakj be protézist, vagy mit tudom én...lefekszem aludni, mert már hajnali három, és hatkor kelek. Jó éccakát, legközelebb folytatjuk.

Bajtós Gábor

ges tudni őket, nekem meg nincs helyem, hogy mindet leírjam, de aki teheti, olvassa el mindenképp. Menj be a labirintusba. A favágók nem jelennek nagy veszélyt, mindig kerül a hátukba, és úgy üsd őket, mert nagyon lassan fordulnak utánad. Nézd meg ■ térképet... A képernyő jobb oldalára kell átmenned, azután rohanj felfelé, egészen odáig, ahol átmehetsz a térkép közepén látható hosszú útszakaszra. Itt indulj fel (menet közben láthatod Randy-t elmenni a fejed felett. Szegény srác teljesen meg van zakkanva, pont olyan, mint aki végigsétált a körúton ebben a nagy melegben, a sok alig öltözött csajszí között), eljutsz egy csillogó részre, ami bogarakkal (wudalla) van tele. Tovább már nem mehetsz, viszont a fanyűveket magaddal viheted vissza, ahol feljöttél, egészen a felüljárót elzáró faig. Használd ■ bogarakat, volt fa, nincs fa, most már felmehetsz. A kacskaringós részen megállhatsz, ha van idő, itt nem támadnak meg a vadászok. Véréseid idővel eláll, miatt nyugodtan álldogálsz, szíved sem fog úgy verni. Egy szobában lyukadsz ki, találsz ■ egy relaxációs CD-t, kaját, és menthatsz is. Most egy kis dzsungel jön, a zöldségekben ki sem látszol. Az elágazásnál



ILLBLEED

CRAZY GAMES

GRAFIKA

JÁTSHATÓSÁG

SZAVATÓSÁG

ZENE / HANG

HANGULAT

KIVÁLÓ

KÖZEPES

JÓ

KIVÁLÓ

KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS

3D HANGYÁR

✓ FELELMETES HANGULATI

✓ FILMSZERŰ JÓNYÓRÚ

✓ KÖRNYEZET

× TÖBB KISEBB MŰVÉREK

9

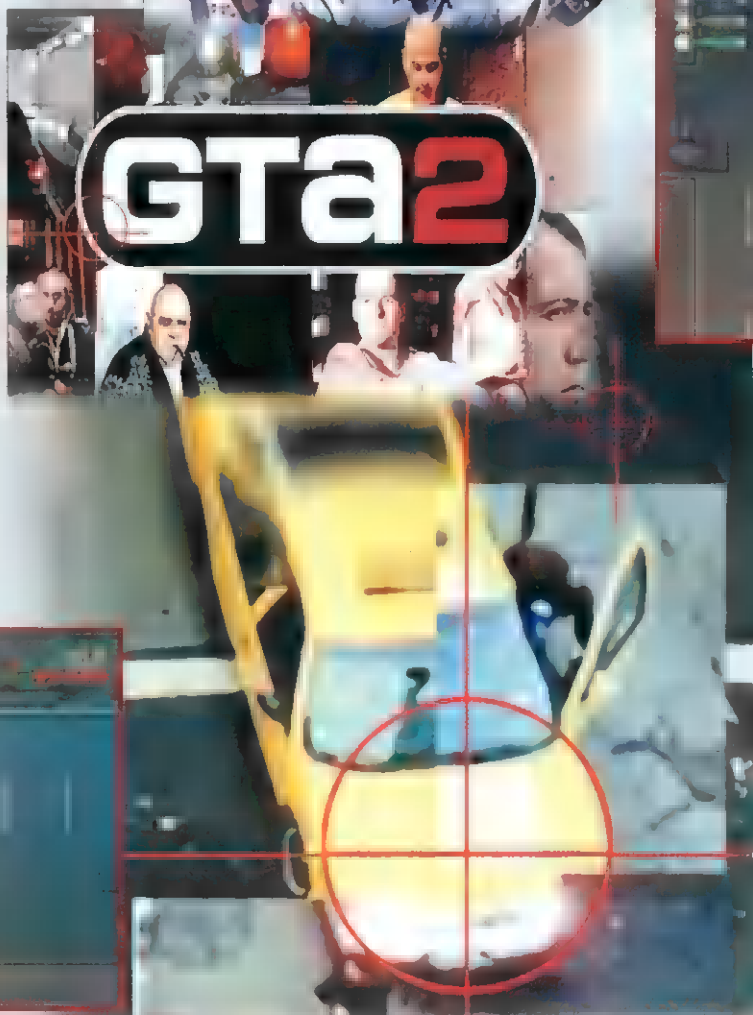
pont

Jó három évvel ezelőtt ismertem meg a Grand Theft Auto első részét PlayStation-on. A stílus, amit az anyag képviselt nagyon eredeti volt, hisz annak előtte még soha nem volt egy játék sem, amelyben egy elvetemült bűnözőt kellett alakítanunk. Mindent meg lehetett tenni, az autópárolástól a legkegyetlenebb gyilkosságig. A küldetések is – bár nehezek voltak – kellemesek és eredetiek lettek. Nem kellett sokat várni, nagy vihart kavart az anyag, még karhatalos is lett (18 év)! Ezt követte a London nevű küldetéslemez, ahol végre sikerült a missziókat megfelelő nehézségűre alakítani. Aztán majd egy éve megérkezett a második rész ugyancsak PS-re (teszt a 22-es számban), majd ezt követően néhány hónap múlva Dreamcast-ra is. Érdekes módon a második epizód nem követte akkor a "felháborodás" mint az első, csak a reklámkampányban használt plakát váltott ki heves érzelmeket. Az ominózus falragaszon ugyanis – ha információim csálnak, azaz jól olvastam valahol – a pápa volt látható, amint épp egy jointot szív! Pedig manapság nagy divat azokat a médiumokat (filmek, rajzfilmek, de főleg játékok) gyalázni, amiben egy csipetnyi erőszak is van. Azt persze senki nem veszi észre, hogy korunk brutalitásáról nem a játékok meg a rajzfilmek tehetnek, hanem egyéb más környezeti hatások. A múltkor is jót röhögtem egy rádióműsoron, ahol a Pokémont gyalázták, hogy mennyire brutális egy rajzfilm, és a Dragon Ballhoz hasonlóan ezt is be kellene tiltani! Igen, még egyszer mondom, a Pokémon! Nem szoktam nézni a sorozatot (csak a Dragon Ballt néztem mert az tetszett), de aki már csak egy részt is végignézett tudhatja kicsoda a sületlenség. Megszámolni tudom hány órát töltöttem el erőszakosnak MONDOTT játékokkal (mondjuk a GTA-val), de még egyszer sem támadt kedvem kimenni az utcára egy gépfegyverrel a kezemben és elkezdni irtani a tömeget. Na, kicsit eltértem a tárgytól, de már nagyon kíváncsi voltam belőle, mert rohadtul idegesít, hogy ilyen mondvacsínál

(igaz mondjuk csak 60Hz-en), ellenben a PS-es társával, ahol olyan volt az anyag, mintha 16:9-ben játszanánk. Sokkal több az effekt is, gondolok itt például a jelzőlámpák meg a kocsik lámpáinak fényére. Ráadásul sokkal több ember mászkál a városokban (PS-nem lehetett ennyi személy, mert nagyon belassult volna a játék), ami élethűbbé teszi az egészet. Sőt, még a forgalom is nagyobb az utcákon! Nem be-

ban. A pontokat szinte minden cselekvésre kapunk (gyilkosság, rablás stb.), de az igazán nagy jutalom a küldetések megoldásáért jár. A városokban ugyanis bandák (maffiak) tevékenykednek, mindegyikben összesen három. Ezeknek a bandáknak lehet küldetéseket megoldani. Ha egy bandának sok megbízatást

Amennyiben egyes szinten áll a körözés (a maximum szint 6-os), húzzuk meg magunkat egy eldugottabb helyen, így a bűncselekményünk elvül. Sajnos DC-n az első két pályán nem lehet elérni a maximum szintet, mint a PS változatban. Pedig minél jobban köröznek, annál erősebb rendőri alakulat támad ránk. Például maximum szinten már a hadsereget is bevetik ellenünk, tankokkal és tengeri katonával! Sajnos ezt csak az utolsó pályán lehet elérni. Egyéb bűnözők is (autó tolvajok és zsebmetszők) is járhatnak a terepen, nem beszélve a bandákról. Még a mesterséges intelligenciát is adtak nekik, például ha kirabol valaki



NEM LOPTAM ÉN BIZTOS ÚR, CSAK KÖLCSÖN VETTEM!

indokokkal szüntem meg rajz- és filmsorozatokkal (DB, X-Akták). Mikor lesz nálunk olyan a felfogás, mint Japánban, ahol azt tartják, élje ki a gyerek a játékokkal meg a (rajz)filmekkel az erőszakosságát, ne az életben? És ott MŰKÖDIK a dolog. Mennyivel fejlettebbek ott a felfogásban az emberek, mint itt! Vérték a szívem a sok manga meg anime rajzfilm látán, amiket itt soha nem fognak vetíteni. De ezt már tényleg hagyjuk! Visszatérve a GTA2-re, esetleg felmerülhet, hogy ha már ilyen viszonylag régen megjelent az anyag, miért csak most foglalkozunk vele. A szokásos helyhiányos magyarázat kissé elcsúszott (kétségtelenül igaz!), meg aztán egy jó játékról sosem késő imni! A GTA 2 pedig tényleg egy kiemelkedő alkotás! Az egész játékra jellemző, hogy rengeteget fejlődött az első rész óta, és a programozók sokkal jobban meg tudták oldani a vizuális és a sztoris részeket, mint PS-re. Annnyival nem jobb ugyan grafikaiul a GTA2 DC-re, mint amennyivel többet tud a gép a PS-nél, de ennél a játéknál nem is a látványon van a hangsúly. Meg érezhetően sokat javult a játék a PS verzió óta. Egyrészt most már teljes képernyőn zajlik az akció



szélve a robbanásokról, melyek tényleg szépek a PS változat után. Az intro az elején ugyanaz, tehát most is egy egyszerű minőségű (ez DC-n nagy szó!) FMV videót élvezhetünk. Ha jobban meggondolom kissé mintha változtatott volna a bevezető filmen, mert volt egy-két jelenet, amit kivágtak a PS változathoz – például a végén, mikor hátba lövik a főszereplőt. Egyébként minden más változatlan. Tehát most is felülreztől láthatjuk az eseményeket és úgy irányíthatjuk emberünket. A játék célja nagyon egyszerűen összefoglalható: egy mindenre kapható, elvetemült, aljas bűnözővel kell egy bizonyos pont határat elérni a játé-

csinálunk szeretni fog minket, ezt a bal felső sorokban követhetjük nyomon. Ha a missziót akarunk csinálni, csak kövessük a nyílak valamelyikét, ami rendszerint telefonfülkéhez vezet, itt kapjuk az utasításokat. Ezután csak a nyílat kell követnünk, így eljuthatunk a célhoz. A küldetések igen széles skálán mozognak, szinte mindent megtalálunk, ami elvárható egy ilyen játéktól. Rablások, gyilkosságok, korupció, drogkereskedelemből, bandaháború és még sorolhatnám! A kedvencem az, amelyik az egyik legbizarrabb misszió volt, amikor a Kriska banda néhány tagját kellett felszednünk és elszállítanunk őket egy húsfeldolgozóba – ok persze ezt nem tudták. Itt aztán szerencsétlenül hamburgert csináltak. Ezt el kellett vinnünk egy Krisna étterembe, ahol felszolgálták. Szerencsére az elrontott feladatokat bármikor újra kezdehetjük, fontos, mert sok feladat időre megy, és könnyű elrontani a részfeladatokat – szerencsére a templomokban már menteni is tudunk. A küldetésekre a pontokon kívül szorzót is kapunk. Így mondjuk, ha megvan a kétszeres szorzó a 100 pont jár egy gyilkosságért, hanem 200, ha hármas a szorzó 300, és így tovább. Rajtuk kívül persze rendőrök is tevékenykednek a terepen (már nem csak kocsival, hanem gyalogosan is), ők nagy hatásokkal végzik a munkájukat. Minél nagyobb galádiaságot követünk el, annál jobban fognak keresni minket. A körözöttségünk foka fent látható.

egy bandatagot, az áldozat agyonlövi a tolvajt. Egyébként összesen három ÓRIASI kidolgozott város készítették, melyek tényleg monumentálisak. Sőt ezen kívül, még kisebb bonusz-pályákat (és azon szórakoztató feladatokat) is kapunk. A városokban többféle dolgot találhatunk, elég ha csak a fegyvereket (pisztoly, shotgun, lángszóró, gránát, rakétavető, UZI, Molotov koktél, dupla pisztoly, hangtompított UZI) emlitem. Ezenkívül lesz még gyors tüzelést adó ikon, de a legjobb a halálfej a Kill Frenzy. Ilyenkor egy fegyverrel kell a legnagyobb pusztítást végeznünk, egy meghatározott idő alatt. Rengeteg autót találunk a GTA2-ben (még tankot is!), és mindegyikét el lehet tulajdonítani, még a tüzelőt is, amivel használhatjuk a vízgépyt! Ujdonság, hogy fegyvereket (önmegsemmisítő, olaj, gépfegyver stb.) is lehet rá szerelni a járgányokra. Minden kocsi más-más stílusú zene szól, mintha egy autó rádiót hallgatnánk – egyébként nem is olyan rosszak a számok.

Összefoglalva a dolgokat a Dreamcast-os GTA 2 mind külsőleg, mind tartalmilag egy nagyszerű játék. Élvezet járni a városban, menekülni a rendőrök elől, vagy küldetések eladói, melyek még egy hangsfütyölő kiválóak. Egy dolgot hiányoltam a DC-s változathoz. Miért nincs többjátékos mód? Legalább egy osztott képernyős módot bele lehetett volna tenni. Soha nem felejttem el a kicsoda élmény volt PC-n többen játszani, kár, hogy ezt a konzolos verziókból rendszeresen kihagyják. Ezt az apró hibát leszámítva egy nagyszerű játékkal állunk szemben, bátran ajánlom mindenkinek, aki egy frankó bűnözős akciójátékkal akar szórakozni! Kódokat a játékhoz a 33-as számban találsz.

Veres Miki

GTA 2

DMA/ROCKSTAR

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS

✓ FRANKÓ KÜLDETÉSEK: ÓRIASI PÁLYÁK, HANGULATOS

× NEM TÖBBJÁTÉKOS MÓD

8.5

pont

576 KONZOL

37

Még kemény fejtörés okoz, ami egy tartalmatlan rossz játékról kell írnia az embernek. Ha egy játék jó és tartalmas, akkor könnyű megílni vele egy oldalt (csak úgy szaporodnak a karakterek), de ha olyan, mint a Macross M3, bizony sokat kell gondolkodni, hogyan használjuk ki a helyet. A cím hallatán a manga rajongók biztos felkapták a fejüket, hisz egy Japánban már évek óta futó rajzfilm sorozat alapján készült a játék. A bevezető intrából megtudhatjuk a történet állását, aztán akcióban is láthatjuk a főszereplőket. Egy biztos az intró nagyon látványos a sok harci jelenet miatt (a zene például baromi jó), és a minősége is kifogástalan – az utóbbi időben azt vettem észre, hogy javul a DC játékok CG filmjeinek a minősége, épp itt volt az ideje! Az anyag stílusa "repülő" lövöldözős, a gyengébbik fajtából.

A TÖRTÉNET

Erről nem sokat tudok mesélni, mivel a japán kommentáról sokat nem lehet érteni. De várjunk csak egy percet! Nekem van itthon valahol egy régebbi '94-es Kbyte-om, amiben Martin a régi Manga rovatban írt a sorozatról. Na hosszas kutatómunkával meg is találtam a keresett számat ('94 november), és elolvastam. Sokkal okosabb nem lettem, mert ezt a játékot csak laza szálak kötik össze azzal a rajzfilm sorozattal. Mint említettem ez egy nagyon hosszú sorozat, és ez a játék már a sokadik rész alapján készült. A lényeg egyébként egyértelmű, a Földet idegen támadás éri, és a gyengébb földi erők kemény küzdelmet folytatnak az életben maradásukért. Kiváló pilóták kapcsolódnak be a harcba, hogy megmentsek a Földet. Ebben segítségükre vannak a fantasztikus robotok, melyek képesek átváltozni repülőből robottá és vissza, mint egy transzformersz. Mi ezeknek a pilótáknak az irányítását vehetjük át, név szerint azért nem nevezem őket, mert a japán verzió miatt nem derül ki a nevük, legalábbis nem volt érthetően leírva.

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

Négy menüpont választható, szerencsére angol mindegyik, így megkönnyítve a tájékozódást. Kezdjük a legalsóval az Inter-
nettel, ahol természetesen próbára tehet-

jük a neten játéktudásunkat. A Configuration-nel beállításainkat végezhetjük el. A Free Mission-nel gyakorolhatjuk a már megoldott pályákat. A Game Start-tal kezdetünk neki a történetnek. Nemcsak egyszerű akciójáték a Macross M3, hanem némi kaland elem is van benne, hisz a küldetések (vagy ahogy a játék nevezi őket, epizódok) között hosszú állóképes átvezetőket nézhetünk. Ha nem japá-

MACROSS

KIS LÁNYOK NÉGY ROBOTOKKAL

gadott idő alatt kezdetük elől a pályát. A küldetés ismertetése után, ki kell választanunk milyen vadással akarunk harcba szállni az idegenek ellen. Kezdetben nem túl nagy a választék (1 darab), de későbbi missziók folyamán, kapunk pár újat. Nos ezután a pilótaválasztás jön, kettő áll a rendelkezésünkre. Később lehet, hogy lesz még. A fiú és a lány között lényeges különbséget nem vettem észre, leszámítva a vadászunk színét, ami megváltozik – erre aztán tényleg nagyon szükség volt. Amennyiben túléltetek

gombját (A). Na ekkor jöttem rá, hogy a hangok is a béka fenéke alatt vannak. Mikor utoljára itthon pattogatott kukoricát csináltam, annak volt olyan hangja, mint a játékban a gépágyúé. Meg egy idő után a zenék is az agyamra mentek.

IRÁNYÍTÁS

Mint említettem az A-val lehetünk. Ha sokáig nyomva tartjuk, és befogunk egy ellenfelet majd felengedjük, rakétákat küldhetünk rájuk. Az analóg karokkal mozoghatunk. Az L a gyorsítás! A D-padon a Fel, Le és Jobbra



irányokkal változhatunk robottá. Ilyenkor az R-rel ráállhatunk a célpontokra. Vigyázzunk, mert az ellenfelek is rakétáznak és könnyen eltárolnak minket. Azt hiszem ennyit lehet elmondani a kezelésről.

BEFEJEZÉS

Tudjátok, most azon gondolkodom, milyen pozitívumot lehetne írni az értékelőbe? Ugyanis semmi nem jut az eszembe. Mindegy, ha kitalálok valamit biztos oda lesz írva. A cikk önmagáért beszél, egy végtelenül gyenge játék. A grafikát, hangokat, zenét lehordtam már egyszer nem isméltem magamat. A játszhatóság sem egyszerű, mert a küldetéseket időre kell végrehajtani, ami bizony vérszesen fogy. És akkor még idegesítően sokat tölti is az anyag. A rajzfilm rajongói, a történet miatt tehetnek vele egy próbát, de mások inkább kerüljék el a leggyengébb grafikájú DC-s stuffot.

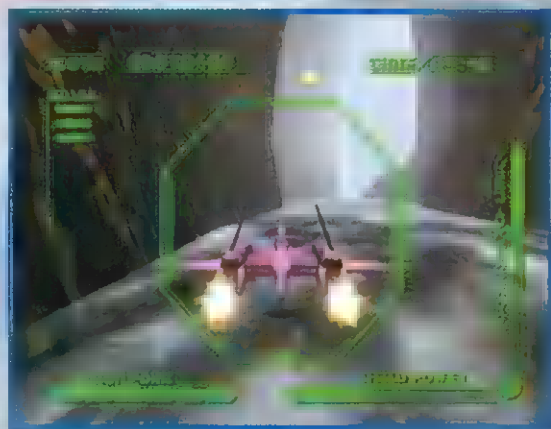
Veres Miki



a szereplőválasztáson is, a fegyvereinket kell összeválogatni, és ha mindent rendben találunk, indulhat a bevetés.

CELODALKOZÁS

Hosszabb töltés és egy kisebb átvezető után végre kikerülünk a játéktérre. Hát itt elcsodálkoztam. "Biztos, hogy egy Dreamcast-os játékot teszteltek?" – vetődött fel a kérdés. Ugyanis a grafika nem állt másból, mint nagy kék meg fehér színű álló ködből. Semmi tereptárgy vagy földfelszín. Akár mennyit repültem felfelé vagy lefelé nem találtam sem a földet sem az űrt! Talán mondanom kell milyen egyhangú volt az egész. Az ellenfelek és saját gépünk talán jónak mondható, de hát ez édeskeves. A többi pályán sem jobb a helyzet, elnagyolt és egyszínű textúrák, unalmas terepeken megy az akció. És ezt a minősíthetetlen grafikát még egy kis kód is takarja a háttérben. Grafikai egy nagy 0 a játék. Miután leküzdöttem az első meglepetés okozta sokkot végre megtaláltam a lövés



nul beszélne, még élvezetes is lenne. A történetet mindig akcióreszek követik, ám előtte (ismét csak japánul) tájékoztatást kapunk a küldetésünkről. Olyan bonyolult missziókra mondjuk ne számítunk, általában az a cél, hogy az összes ellenséges célpontot likvidáljuk. A legnagyobb ellenfelünk az idő lesz, mert ha nem végzünk a me-

nul beszélne, még élvezetes is lenne. A történetet mindig akcióreszek követik, ám előtte (ismét csak japánul) tájékoztatást kapunk a küldetésünkről. Olyan bonyolult missziókra mondjuk ne számítunk, általában az a cél, hogy az összes ellenséges célpontot likvidáljuk. A legnagyobb ellenfelünk az idő lesz, mert ha nem végzünk a me-

MACROSS M3

BIG WEST/SHOEISHO

GRAFIKA: **ELMÉGY**
JÁTSZHATÓSÁG: **ELMÉGY**
SZAVATOSÁG: **ELMÉGY**
ZENE / HANG: **ELMÉGY**
HANGULAT: **ELMÉGY**

1 JÁTÉKOS

VISUAL NOVELTY, TREATMENT, PACE

✓ A JÁTÉKON KÉZELTÉK TALÁN TARTÓZTAT
× KÉZELTÉK EL A CÍKKEZ

3 pont

[illegible]

TAXI 2

UBISOFT

GRAFIKA:	ALACSKES
JÁTSZMATHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATHATÓSÁG:	ALACSKES
IDEJE / HÉLYE:	NA
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTMÓD

KIVÁLÓ MENNYELT, TÖRTÉNETI FÉNY

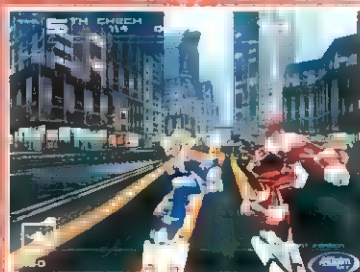
✓ **INTERAKTÍV HANGULAT**
x **ELÁRKA, RÖVID LEVE, RÖVID**

7.5 **pont**

DREAMCAST LELTÁR

TRICKSTYLE

Na, ez a játék is a Dreamcast megjelenése után került a boltok polcaira, tehát nem mai darab. Egy nagyon érdekes anyagról van szó. Deszkás játék, de nem gördeszkára, avagy snowboardra kell gondolni, hanem egy egészen új dologra a légdeszkára. Ha jól emlékszem ebből még nem készült játék. Egy nagyobb dombokkal teletűzdelt pályán kell faladatokat megoldanunk. Általában, fénylő pontokat kell begyűjtenünk, de nem árt, ha egy-egy trükköt is csinálunk, ha sok pontot akarunk szerezni ami egyébként a játék célja. Érdekes egy játék, de sajnos az irányítás megvalósítása nem lett a legjobb. Nehéz kezelni a légdeszkát. Rádadásul némelyik pálya túl bonyolult és könnyű rajtuk elakadni. Szerintem a játékmenet sem valami változatos, és néha igencsak unalmasba csap át a dolog. Grafikailag sem egy nagy szám a játék, bár ha azt veszem, hogy majd két éve jelent meg, akkor nem is olyan rossz. Viszont szereplők, így is kissé szögletesek. A technos stílusú zenék nem rosszak, külön jó pont, hogy trackes a CD, tehát meglehetősen hallgatni külön is a számokat. Viszont azt nem értem, hogy miért tölt annyit a gép? Sajnos semmi olyan nincs a játékban, ami kiemelne az átlagos alkotások közül, így nagyon közepesre sikeredett az egész. Sőt a nehézkes irányítás miatt néha idegesítő is. Nem olyan szörnyű, de nem is lesz a kedvenced!



6 pont

POWERSTONE

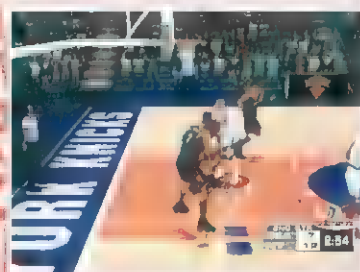
Bevallom, először nem tetszett a Capcom kissé furcsa stílusú veredős játéka a Powerstone. Ha jobban meggondolom a gép ellen játszva most sem tetszik, mert elképesztő módon csal a játék. A bonyó egy 3D-s terepen játszódik, mint mondjuk az Ehrgeiz, tehát teljes mozgás szabadságunk van. Szaladgálhatunk, felugorhatunk a tereptárgyakra. Voltaképpen nem is a veredésen van a hangsúly, hisz közelharca csak ritkán kerül sor. A pályán minden tereptárgy igénybe vehető ellenfelünk elpusztítására. Székeket, padokat, köveket stb. hajlíthatunk hozzájuk, de felvehetünk a pályákon véletlenül megjelenő fegyvereket is pld. puskát, bazookát, kalapács, kard stb. A célunk amellett, hogy elverjük az ellenfelet az, hogy összegyűjtsük a menet alatt három követ. Amennyiben ez megvan átváltozunk egy sokkal erősebb harcossá és hihetetlenül látványos (Anime rajzfilmből illő) támadásokkal söpörhetjük el az ellenfelet. Gyűjtésük tehát a követeket és ne engedjék, hogy az ellenfél összegyűjtse őket. Ha átváltoztok nyomjátok le a két ravaszt és jön valami gigantikus támadás, persze ehhez energia kell. Összesen nyolc embert választhatunk. A grafika a Powerstone-nak nem igazán jó, mivel már nagyon régen megjelent a gépre. Kissé szögletesek az emberek és a háttér is sablonosak. Egyébként már a második része is megjelent az anyagnak. Azt meg kell mondjam keményebb támadások elég látványosak! Sajnos a játszhatóság nem a legjobb. A zenék átlagosak, ám passzolnak a játék hangulatához. Nem rossz alkotás, manna rajongóknak érdemes kipróbálni.



7 pont

ESPN NBA 2NIGHT

Amúlt számban bemutatott NBA 2K után kiábrándító volt játszani az ESPN NBA 2Nighttal. Pedig jól nyit a játék, jobban mint az NBA 2K, hisz végre rendes filmes intró köszönt ránk kezdéskor, amelyben csak úgy szórják a látványosabbnál látványosabb kosarakat. Talán az intró a legjobb az egész játékban. Rengeteg csapat, meg statisztika van itt is, de hát ez manapság már elvárható. Ami lehúzza az anyagot az a grafika. Maga pálya még viszonylag igényes, de a játékosok, már nem a legjobbak. És akkor a szokásos 2D-s "lap" közönségről már nem is beszéltem – vajon hány bites gép kell, hogy ezt végre kiküszöböljék! További probléma a játékosok darabos mozgása, és az, hogy idegesítően lassú az játékmenet. Pedig a kosárlabdának – pláne az NBA-ban – az a lényege, hogy egy nagyon gyors és pörgős sportág, ahol nincs idő gatyázni. Néha úgy mennek a játékosok, mintha lassított felvételt néznénk. Lehet persze látványos kosarat dobni (amit megismétel a játék), de a lassúság megöli a látványt. Szerintem túl nehéz a játék, legalábbis az ellenfelek csapata, túl jól játszott. A kameranézetek sem a legjobbak és bírók is túl szigorúak lettek. Szóval nekem nem jött be az anyag, ha kosaras játékot akartok DC-n szerezni inkább az NBA 2K-t vegyétek meg!



5 pont

MAX STEEL COVERT MISSIONS

Lassan Dreamcast-ra is szaporodnak a Syphon Filter típusú akciójátékok. Itt van például a Max Steel. Egy szokásos, kissé talán fantáziáltan akciójáték. Viszont az effajta anyagok kedvelői, bizonyára meglesznek elégedve vele. A történet valahogy a Hulk sztorijára emlékeztetett. A főhős Josh megfertőződik egy baleset miatt egy Max nevű vírussal, így képes átváltozni a szuperhős Max Steellé. Kissé vérszegény, de mindegy. A főhőst hátulról követi a kamera. A játékmenet lineáris, néha át kell kapcsolni egy-egy kapcsolót, de elakadni legfeljebb az akció részeknél lehet. Az irányításban van néhány nehezebb fogás, de szerencsére az elején kapunk egy bővebb felvilágosítást. A grafikára semmi panaszunk nem lehet. A terepek jól festenek és elég látványosak lettek. A nagyfelbontás megtette a hatását, jól néz ki a játék. Néhány szebb grafikai effektire is futotta a készítőik erejéből. Az egyetlen baj a karakterek kidolgozottsága, mivel picit szögletesek lettek. Arról sem feledkezhetek meg, hogy néhány mozgás nagyon darabos lett. A zenékkel igazából semmi baj nincsen, de nem is valami kiemelkedőek – átlagos mindegyik. Nem egy rossz játék, a stílus szerelmesei tehetnek vele egy próbát!



7.5 pont

IVY STREET FIGHTER 2X

Super Street Fighter 2 X for Matching Service Grand Master Challenge. Ez a pontos címe az "legújabb" régi Street Fighter feldolgozásnak, csak nem írtam ki, mert nem ért volna felülre! A játék tulajdonképpen megegyezik a régi SSF2 Turboval. A DC technikai paramétereinek köszönhetően teljes képernyőn megy az akció, és a sebesség is nagyon fel van pörgve. Végre nincs a PS változatokat tönkretevő hosszú töltési idő köszönhetően a DC 12-szeres meghajtójának – olyan mint SNES-en, nincs töltés! A hangok, zenék, a grafika mind változatlan, tényleg visszaadja a játék azt a hangulatát, amit SNES vagy MegaDrive verziók nyújtottak '94-ben. Húúú, ha tudnátok, most milyen nosztalgikus érzések fogtak el, mert hirtelen eszembe jutottak azok az idők. Emlékszem MegaDrive-on az első játék SF2 volt, és mennyit játszottam vele! Tiszta emlékszem, amikor Ryu szívatott, én meg teli torokból üvöltöttem mérgemben úgy, hogy az egész lépcsőház hallotta. De szép is volt! Vajon lesz e még két olyan fantasztikus konzol, mint a SNES és a MegaDrive? Visszatérve a játékra csak egy NAGY probléma volt vele. Nevezetesen a főellenségek nevei (Balrog, Vega, M. Bison) fel vannak cserélve. Lehet, hogy a japán verzió miatt, de ez el van rontva és nagyon dühítő, hogy a játék Balrogot hívja M.Bisonnak, Vegát Balrognak és M.Bisont Vegának. Ezt leszámítva semmi gond a feldolgozással, ha a régi nosztalgikus hangulatra vágysz, szerezd meg a veredős játékok őseit!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Életemben sok fogadalmat tettem, de amiket mégis, azokat szentül tartom. Az egyik ilyen fogadalmamat most meg kellett szegnem. Ezt három éve tettem, ami arról szólt, hogy én többet ebben az életben nem játszom Tomb Raider játékkal, vagy amiben Lara Croft a főszereplő. Egyszerűen irritál engem ez a játék és borzasztóan... Hagyjuk, mert egy életre magamra haragítom a megszálított TR-eseket. Félre az elfoglaltsággal, most tárgyilagos leszek! Az új TR egészen eredeti történettel rendelkezik, hisz a negyedik rész után úgy tűnt Larának végleg vége (HEHE). Itt ebben az epizódban barátai megemlékeznek a hősnő legemlékezetesebb kalandjairól. Mindegyik visszaemlékezés egy-egy pálya lesz a főszerrelésével. A DC változat semmiben nem különbözik a PS-es társától, csak a grafika lett jelentős mértékben feljavítva. Pixelok sehol sincsenek, és a terepek is elég látványosak egy PS-hez szokott szemnek. A baj az, hogy a játék a TR3 grafikai engine-jét használja, ami cseppet sem mai darab. DC-ből ha akarnák többet is kielehetne hozni – mondjuk a PC-s verzióval így is szebb az anyag. Ráadásul apróbb hibák is becsúsznak, gondolok itt a leakadásokra. Maga a játékmenet a szokásos TR-es stílusú, nem sok változás történt. Ügyességi és feladatok és kapcsolók örült keresgetése, ez jellemzi végig az anyagot. Zeneileg nem igazán kiemelkedő a stuff, mint ahogy egyik TR sem volt az. Az igazi megszálottak szerint, ez a rész lett a legkönnyebben végigjátszható és a legrövidebb is. Igazából a készítők is egy küldetés lemezek szánták az újgenerációs PS2-es rész előtt. A rajongók feltétlenül szerezzék be, mások viszont kerüljék el! Végigjátszás a 34-es és 35-ös számban található hozzá Bagó Peti tollából.

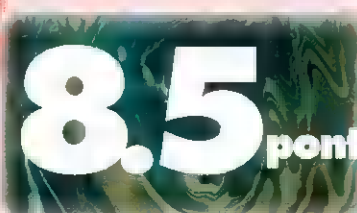
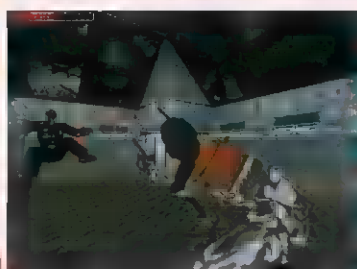
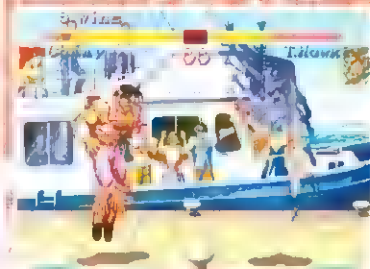
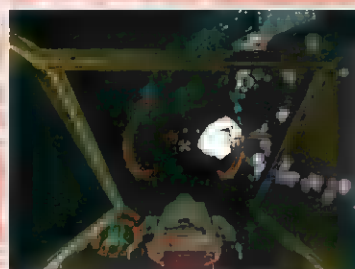
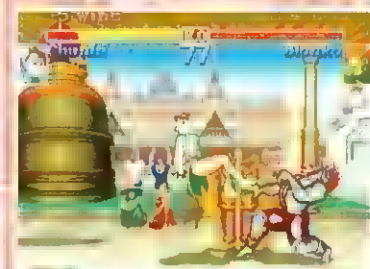
STARLANCER

DC-re eddig nem jelent meg űrhajós prógi, ám most az elsőnek megérkezett Starlancer nagyszerűen sikerült! Sőt az egyik legjobb ilyen játék, amivel eddig játszottam, sajnáltam is, hogy nem tudunk róla egy oldalon írni. A történet egészen eredeti. Röviden összefoglalva a jövőben járunk, ahol kegyetlen háború folyik az amerikaiak és az oroszok között. A hadszíntér ezúttal nem a Föld hanem az Űr! Mi természetesen a "jós-ágos" amerikaiakkal leszünk. Az intró egész jó lett, minőségileg még hagy-némi kívánni valót, maga után, de tálalmilag már tökéletes. Az egész játékot leginkább a PS-es Colony Wars sorozathoz tudnám hasonlítani. A feladatok sokkal egyszerűbbek, legtöbbször ellenséges hajók megsemmisítése és barátaink megvédelése lesz a cél. Ehhez az egészhez több fajta űrhajót választhatunk, és mindegyik vadászra a kedvünk szerint felszerelhetünk fegyvereket is. A játék nagyon élvezetes lett köszönhetően főleg a bomba grafikának. Az űr, a bolygók és környezetünkben repkedő hajók, mind-mind nagyszerűen ki vannak dolgozva. Az elpusztított hajók után, mindig ott marad némi "űrszemél", azaz törmelék. Hangulatilag is kiváló a stuff, a harcoló barátaink folyamatos rádióüzeneteket (a bal felső sarokban a arcképük is látszik) küldenek, sőt még az ellenfelek is beanyáznak néha. Az űrszatók izgalmasak, és az adrenalin pumpáló zenék csak fokozzák az izgalmakat. Amennyiben szereted a űrhajós lövöldözős játékokat a Starlancert egyszerűen nem szabad kihagynod!

SPORTS JAM

Minden sportnak van egy bizonyos része, amit az emberek a legjobban szeretnek benne. A kosárlabdában a kosárra dobás, a fociban a góllövés, a hokiban védés, vagy a baseballban a labda elütése. Eddig, ha ki akartuk próbálni ezeket a dolgokat, csak több játékban tudtuk megtenni, ráadásul hosszú és nemegyszer unalmas meccseket kellett végigjátszanunk. Szerencsére a Sega gondolt egy nagyot és összesűritette a legjobb sportok legélvezetesebb részeit és belepakolta egy nagyon színvonalas játékba, ez lett a Sports Jam. Az anyagban következő sportokat találjuk meg: foci, hoki, kosárlabda, golf, amerikai foci, kerékpározás, baseball, tenisz. Többféle játékmód választható, melyek mindegyikében szelektálhatunk a felsorolt sportok között. Ezután egy kisebb ismertetés jön az irányításról. Ha mindent értünk, mehet a játék. Nagyon szórakoztató játszani és könnyen érthető a stuff, néhány perc után az összes feladatot tökéletesen elsajátíthatjuk. A SJ grafikája szerintem nagyon ütős, köszönhetően, hogy a játékosok rengeteg poligonból épülnek fel. Igaz a hátterek, főleg a közönség kidolgozottsága nem a legjobb. Sportörültek, illetve akik egyszerű élvezetes játékra vágynak ezt az anyagot feltétlenül próbálják ki!

Veres Miki



Mielőtt nekilátnék a Banjo-Tooie ismertetőnek és végigjátsszok, időzzünk el egy kicsit a előlélő, azaz a Banjo-Kazooie-nál. A játékot ugye kétféle befejezéssel lehetett végigvinni, a hosszabb befejezést akkor láthatod, ha az ÖSSZES puzzle darabot begyűjtötted, azaz mind a százat. Ekkor Mumbo Jumbo a befejező animációban talál három mozgófényképet a pálmában, amiken titkos, elérhetetlen pályarészek láthatók, mindegyiken egy-egy különleges tárggyal. A játék készítői azt engedték sejtetni, hogy ezeket a titkos helyeket majd a Banjo-Tooie-ban lehet kinyitni, és itt hasznosítani a speciális cuccokat. Volt rengeteg találgatás is, hogy vajon a két kezdeti hogyan fog kommunikálni egymással, valaki azt mondta, hogy majd a Transfer Pak segítségével, míg mások memóriakártyás trükkökben gondolkodtak. Ezért aztán a játékosok lelkesen várták a folytatást, hogy végre bejussanak a befejezésben látható titkos helyekre. Most azonban mindenki el kell, hogy keserüljön, mert elvilág a két játék kapcsolódik egymáshoz sehogyan. Hogy akkor hol lehet megszerezni a befejezésben látható tárgyakat? Természetesen a Banjo-Kazooie-ban. Nem kell mást csinálni, mit a Treasure Trove Cave pályán leereszteti a homokváról a vizet, és a követ kezű kőszöveget beírni. Minden csalás előtt be kell pötyögni a CHEAT szót is (lehetőleg kell közben hallanod), és mindegyik kód után ki kell menni, majd visszajönni. Arra azért figyeljetelek oda, hogy a hibázatok betűt, mert a helyes sorrendet semmi sem mutatja, csak a végén tudod meg hogy jól irad-e be vagy, sem. **NOWYOU CAN SEE AN ICE CREAM WHICH YOU CAN HAVE**

itt most nem a Spyro, meg az Ape Escape féle trágákról beszélünk, de ugyanígy felhozhatnám negatív példának a DC-s Koo-ty vagy a Fur Fighters-t is), és szeretem a Nintendo 64-et (bár szinte minden géptípus megtalálható a szobámban), mert csak a platformon vannak igényes játékok a sílisan. Amikor leülök a Banjo-val vagy a Donkey-val játszani, ugyanazok az érzések kerülnek hatalmukba, mint amikor 6-7 éves elzött nyomtam a Super Mario World-t a SNES-en (a Megadrive-omat a Sonic-kal együtt a gyűri csomagolásában dobáltam ki a kukába). Hogy a hévígy focimeccs után, a hajnalig Perfekt Dark-ozó társaságról ne is beszéljek (a csajok imádnak Mario Kart-ozni). A BT követi a BT előző részben lefelejtett alapokat. Ugyanazok a főszereplők és főellenségek ismét Gruntilda a boszorkánytér. Hasonlóan az előzőhöz, most is Banjo-ék házában játszhatunk a három üres szobák közül. Mago a program egy 3D-s platform játék, gondolom ez mindenkinek hiszta. Hatalmas világokban, gyönyörű grafika mellett kell gyűjtögetnünk, leküzdeni az akadályokat, levernünk az ellenségeket és a főellenségeket. Erről most külön nem akarok sokat rászólni, mert a leírás elég hosszú, és félek, hogy még a fele sem fog beférni a négy oldalra. Amit mindenképp meg kell említenem, hogy a játék nem használja a memóriabővítőt, mindegyik nagyobb és kisebb pályákat gyártottak nekünk a szilárd, ez azért nem semmi, ráadásul sehol sincs betűzés. Amit külön kiemelnék az ény-ármék hatások, amik ultra gyorsan átkerültek. Minden fényforrás valós időben világítja meg a terepet, és végre a szereplőknek is "rendes" árnyékuk van. (Még a Donkey 64-ben is csak egy

mozgó! A vakondúrások helyett fényvillásokat kell keresni a földben, ezekben lakik Botte rokona Jamjar. Botte halála miatt, ő lesz most a kiképzőnk - szó szerint. Az alapmozgásokról most nem írok semmit, mert a gyakorlatpályán az összesről kéne beszélnünk Botte szellemét, az újakat pedig majd akkor írom le, amikor meg kell tanulni. Egyébként a különböző padokat, és cipőket is ugyanígy kell használni, mint anno. Banjo-n és Kazooie-n kívül a mekká által kedvelt Mumbo Jumbo-t a sáman is lehet majd irányítani, ő mind a Mumbo padoknál tudjuk használni. Új szereplő Wumba a Mumbo az indián, aki szinte nagy varázsszerű, ő a katonái lesznek az alakváltó varázslatok elvégzéséi. Különböző pofás dolgokká fogja mindegyikük során átváltoztatni. Például: tengerimalcot, hógolyó vagy mosógép. (Emelkeztek, hogy a BK-ban Mumbo is néha véletlenül mosógéppé alakított át minket). Mumbo és Wumba is akkor aktiválható, ha már megtaláltuk nekik a Glowba-jukat. Ezekre a mágikus lényekre a varázsszerűk miatt van szükség, szerencsére nem nehéz őket begyűjteni. Visszatértem a Jinjo-mánók is, mindenki legnagyobb öröme. A hangjegyek most nem egyesével vannak szétszórva a szinteken, hanem átlósával, és mindenhol van egy speciális is, ami húsz sima hangjegyet ér. Az új mozgásokat csak akkor tudjuk megtanulni, ha rendelkezünk bizonyos mennyiségű hangjeggyel, ez mindig adott. A tojások a tollak rendelkezését mérem, a külön elmagyarázom. Persze azért a gyűjtögetésben megint csak a puzzle darabok kaptak központi szerepet, ezek kellene a további-

den megváltozik. A jó barátok Banjo, Kazooie, Mumbo és Botte és Banjo-ék kártyáznak, amikor egy váratlan földrengés szakítja meg a partit. Egy hatalmas kőrejtő eltalál gépezet a szikla felől, és Gruntilda rég nem látott leshet szilárdnak ki belőle: Mingella a vékony és Blabla a kőver boszorkány. Egy igen erős varázsigével kiszabadítják növényüket a szikla fogságából, aki némi változást esett át az elmúlt két évben. Lévn, hogy a kő alott tudott enni, szó szerint csontot fogott, amivel nincs is igazán kibékülve. Az eseményeket kifigyelő Mumbo rohan vissza a házába értesíteni a többieket, amikor a banya kiszúrja, és néhány pusztító varázslatot küld utána. A sámanok még sikerül figyelmeztetnie a csapatot, hogy hagyják el a épületet, azonban a buta vakond, Botte nem veszi komolyan Mumbo-t, mert kártyázás közben is folyton a boszorkánnyal ijesztgette szerencsétlen, és azt hiszi, hogy most is csak át akarják verni. A spell végül elér a szétrabbanja a házat Botte szel együtt, aki be is mondja az unalmat, meghal. És talán a legjobb az, hogy Banjo és Kazooie ismét a boszorkány után erdjen és megoldást találjanak a vakond "problémájára".

Akik játszottak már az előző résszel, azoknak ez a pálya ismerős lesz, hiszen ott is ez volt a kezdő szint, ahol az alapmozgásokat lehetett elsajátítani, és a SP most is ezt a cél szolgálja (bár lesz itt más dolgunk is a későbbiekben), tehát ha ellejtetted volna valamelyik mozgást a BK-ból, itt újra begyakorolhatod őket, a vakondúrásoknál Botte szel-

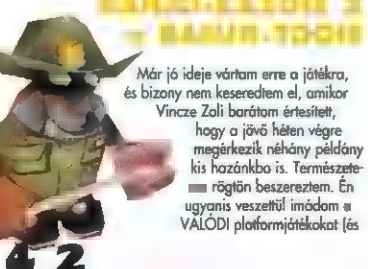


FORFREE - A Freezezy Peak-ben az oroszánfoka barlangjában a féglakshoz vezető járólapon összerakodunk a féglak, így most már szabad hozzá a út. **OUT OF THE SEATRISESTO REVEAL MORE SECRET PRIZES** - Treasure Trove Cave pályán a Sharkfood sziget kiemelkedik, ahogy a befejező animációban látható volt. Odabent felugrva a beugrókon a rózsaszín tojást teheted a magodvá. **AMIDST THE HAUNTED GLOOM A SECRET IN THE BATHROOM** - A Mad Monster Mansion végében fog megjelenni a zöld tojás. **DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THESE SECRETS IN THE CELLAR** - A Mad Monster Mansionban aktiválódik a világoskék tojás. **AD ESBERT DOOR OPENS WIDE AN ANCIENT SECRET WAITING** - A sivatagos pályán kinyílik a zárt ajtó, a két tojást a szarkofágban találod, amit a kapcsolóval tudsz kinyitni. **NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEET ON A NABUT STABLE** - Click Clock Wood-ba kell menni télen, a mokus házában lesz a sárga tojás. **THIS SECRET YOU WILL BEGRABBIN IN THE CAPTAIN'S CABIN** - A Rusty Bucket Bay pályán a kapitány fülke az ógyon lesz a piros kérdőjeles tojás. A megszerített cuccokat egy új menüpontban tudod meg nézni a Stop "N" Swamp-ban. Allitól fog egy olyan megoldás, hogy a tárgyak megszerzése után egy Game Shark kóddal le lehet hozgatni a játékot, majd kicserélni a Banjo-Tooie-ra, és így aktiválni a cuccokat, de egyrészt ezt tudtam kipróbálni, másrészt néhány tárgy a BT-ben is megszerzhető, a többinek meg nincs is hely. Azért ebben nem vagyok teljesen biztos.

kör jelképezte a szereplők árnyékát, és az nyílt meg a megvilágítás szerint) ezek az árnyékok a real-time fényhatásoknak köszönhetően teljesen életszerűen "működnek", most mondjam azt hogy nagyon impresszív? Nem mondom, mert ez nem az én dumám - de a kíváncsi vagyok legközelebb mivel fognak minket megint ámulatba ejteni a Rare-es srácok. Azért a látvány elképesztő, és néha olyan szédítő magasságokból nézhetünk le a hatalmas terepre, hogy elől az ember szava. Csak szuperlatívuszokban tudok beszélni a grafikáról. Igaz nagyon ritkán beszagadt a játék, de ezt az rójo fel hibáztok, aki mutat nekem egy olyan gépet (konzolt vagy PC-t) ami 4 Mega memóriával ugyanilyen minőségű grafikát produkál. A hangok nagyon ott vannak! A különböző szereplők most sem beszélnek, hanem a saját hangjukon gügyögnek, halál! A zenék egy fokkal gyengébbek lettek, mint legutóbb, de a hiba, akkor ugyanis a tökéletesen is jobbabb voltak. A játék megint a hosszúra sikerült, elsőre 32 óra alatt vittem végig, bár még nem jutottam el 100%-ig, mert Cloud C. pályán nem tudom legyőzni Canary Mary-t. Ugyahogy ezzel még szenvednem kell. De ha meg is unod a játékot, akkor is ott van a többjátékos mód, ahol a 14 különböző multiplayer játékban még "Goldeneye-ozhatsz", is, mert van közöttük belső nézetes lövöldözés is. Tiszta Perfekt Dark! Sőt megnyitható egy replay opció is, amiben újra játszhatod az össze mini-játékot, megküzdehetsz újra a főellenségekkel, és mindegyik videót is megnézheted bármikor. Szívesen barcolgatom még, több oldalon keresztek hogy melyik pályá miért a kedvencem, hogy mekkora ötletek vannak a játékokban, hogy mekkora istenek ezek a Rare-s fiúk, de egyelőre nincs több helyem.

(amíg nagyon sokféle ellenséggel fogunk az utunk során találkozni, sőt mindegyik pályán lesz egy főellenség is), de vigyázzunk, mert a kérdőjeles és a felállótojásos darabok néha többet ártnak, mint gyűjtőanyag. A pályák bejáratát elölről mindig van a puzzle altár, erről leolvashatjuk, hogy hány kirakó kell a szint megnyitásához, ha rendelkezünk a megfelelő mennyiséggel, a mekkorát kell őket, hogy teleportáljanak minket a Jiggwiggy templomba. Ha már szába jöttek a teleportok, a szinteken belül is találhatunk ilyeneket, általában mindig öt darabot. Egy lesz a bejáratnál egy Mumbo-nál egy Wumba-nál, a többi pedig speciális helyeken, ezeket mindig aktiváljuk, nagyon megkönyítják a dolgunk. Rengeteg helyen lesznek majd kérdőjeles ellátott kálkák, ezeket elolvasho tipontokat kapunk, hogy mit is kéne csinálnunk. A legtöbb puzzle darabot, ahogy már a Rare játékoknál megszokhattuk, nem lehet csak egyszerűen begyűjteni, beszélni kell a világok lakóival, feladatokat teljesíteni, mini-játékokat megnyerni, a pályák között ide-oda váltogatni pedig az új mozgásokat kihasználni, és odáig elérhetetlen részeket felfedezni

lem mindent szívesen elmagyaráz. A terep elmlt két évben teljesen megváltozott, ebbe mondjuk a boszorkányok száma is beleszámít egy kicsit, Gruntilda régi kastélyába vezető függőhíd is leszakadt, a boszorkányfelbe azonban purlve meg be lehet jutni. Odabent egy régi ismerőssel Cheato-val a mágikus könyvvel találkozhatok (és a eredeti, halhatatlan zenéje szól a barlangban!). Amiórt az első részben segített nekünk, Gruntilda kitépte az oldalait és szét szarta a világokban, egyfajta melléküldetés, hogy a kitépt lapjait is gyűjtögetess össze neki, cserébe minden áldok után egy-egy csalogódót kapunk jóla. A túlódalán a szikla-falról van egy ugrópád, amiről elugraszokdva, fel is szedheted a első Cheato Lapot. Ha már megtanultad a Brill Drill mozgást a bányás pályán, gyere vissza, és a ház előtt a kráterben lévő szikla alá beszurolt aranyhalat szabadlat ki, és dobd a vízbe. Beszélj vele, megtanít a gyors víz alatti úszásra (A+B gomb egyszerre lenyomva) ráadásul megpudlázza a levegő buborékait! Miután megtanultad kapaszkodni, repülj fel a kisebbik vízeséshez és menj be a barlangba, ahonnan a víz folyik. A parkányon függeszded végig, a vízesésnél pedig kapaszkodj fel, így jutsz be a rácsok mögé, ahol egy Banjo-Kazooie játék vár, szétverve a két kérdőjeles tojás lesz a főd. Amikor már tudsz a levegőben lógni, gyere vissza szintén az SP-re, szállj fel (a repülés pad) a spirál út tetején van), és robbantsd be a falban a rácsot, ami a cipőnél van. A barlangban egy másik Banjo-Kazooie kasszetta van, és ha szétütöd, egy rózsaszín kérdőjeles tojást kapsz. A Spiral Mountain-ben egyetlen egy dolagra nem jötem rá. A nagy vízesés mögött láthatóan berobbanható a beugró hát-só fala, de még mindig csak berobbanható. Ha valaki tudja a megoldást, írja már meg legyen szíves. Cuccoktól fel mogunk mindenféle földi jóval is. A Spiral Mountain-t elhagyni azon a ajtóról lehet, ami Klungo is kíváncz.



Nagyon korrela módon a szereplők tudják az összes mozgást a Banjo-Kazooie-ból, már önmagában kevés, és ehhez még meg is lehet tanulni több mint 24

A Banjo-Kazooie ugye ott ért véget, hogy a nagy Jinjona-tor segítségével legyőzzük a banyát és lelökük a tornyából, akire ráadásul még egy hatalmas szikla is rőesett. A történetek óta két év telt el és Gruntilda még mindig a szikla alatt szenved, én pedig segíti őt Klungo-val együtt, aki képtelen felemelni a sziklát. Egy zord esős estén aztán min-

(Minion with a Mission)
Klungo pályák közti főellenség. Mindhárom alkalommal, amikor találkozunk vele, a saját maga által gyártott paton-

ők segítségével akar majd elintézni. Az első összecsapás túlzottan nehéz, láthatatlanná válik, és csak ritkán jelenik meg holványan. Próbáljuk betárolni és megütni. Amikor látható, védőpajzs veszi körül és potion-ökkel dobál. Három ütés után elmenekül. A járaton keresztül a Jinjo faluba jutsz. (Egyébként azok a barlangok, ahol Klungo-val küzdesz, az összecsapások után elhúlnak.)

JINJO VILLÁGI

A Jinjo faluban találhatók a különböző színű Jinjo házak, a szürke kivételével, azt ugyanis a boszorkányok szétrobbantották. A házak között aktiváljuk Jamjar silóját. A falu közepén van Jingling Király palotája a falu és Jinjo-k vezetője, kár hogy a kis manók mind egy szálkát elütnek otthonaikból. A király kérése, hogy találjuk meg őket, mert jó lenne, ha a jövő héten kezdődő Kickball bajnokságban már itt lennének. Hogy szavainak nyomátékot adjon, egy puzzle darabot is kapsz tőle és megnyit egy titkos ajtót Botles házába. Amint kilépünk a palatából vált a kép, és bepillantást nyerhetünk, miben is mesterkednek a boszók. Egy gigantikus életerős elszívó masinát indítanak be, ami segítségével Gruntilda új testet kaphat. A Big-O-Blaster első célpontja épp Jinjo király és palotája, akiből sikeresen el is szívják életerét. Az események után menjünk a vakond házába.

Később a zöld Jinjo ház mögötti homokos részen észrevehetjük egy párkány, amin végigfigyesszük egy járaton keresztül egy jégbarlangba jutsz, ahol egy Banjo-Kazooie játékkazettát találsz. Várd szét, hogy megkapd a legendás jégkulcsot.

bal oldalon. Ennek a szintnek van még egy érdekes lakója Honey B., (a neve ugye mézről méhet jelent) aki a nagy méhkapitánytól valóválik be a megszerzett üres, arany lépcső mézeinket plusz élet-erőkre. A kapitány jobb hátsó lábánál egyébként egy arany lépcső méz.

PINE GROVE

Ebből a központi térségből juthatsz be a Witchyworld pályára, és itt található Wumba wigwamja is. A homokos vízparton Jamjartól megtanulhatod a Gránátjások használatát, a vízben pedig a Talon Torpedo mazulát megtanulhatsz, berobbanthatsz a sziklákra, a továbbiakhoz a Wasteland-re. Wumba-nál a tudod változtatni Kazooie-t egy zöld sárkánnyá, csak előbb meg kell szerezned a Mega-Glowbo-t. Ahhoz meg a jégkulcs kell. Ha megvan a Mega-Glowbo, Wumba átváltoztatja Kazooie egy sárkánnyá. Ebben a formában a B-t megnyomva Kazooie tüzet tud fújni, és a tűzjátékok soha fogynak el.

CLIFFTOP

Érdekes, hogy az összekötő szinten van Mumbo-nak háza. Először a vasúttörlemény kapcsológépet nyomjuk le, ehhez ki kell függeszteni a párkányon a kis platformra. Van itt egy siló is. A Jolly Roger Lagoon pályá bejáratával szemben van egy lefelé vezető lépcső, ennek a végén

Érdekes először Mumbo koponyaházába menni (végig fel a lépcsőkön), és átváltozni a sámánra, vele visszafutni a lépcsők középső a Mumbo platformig és megidézni a szobrot (Summon Golden Goliath). A szobrot irányítva rúgjuk szét a bejáratnál a sziklát, ami alól egy repülő platform kerül elő, és a két hatalmas koponya kaput is üssük szét. Amikor a szoborral felszeded a puzzle darabot, menj ki a mocsárból a másik járaton, egy nagy templom lesz ott a Code Chamber, annak is rúgja be a bejáratát. Egyébként a Code Chamber-be kővé változva is be lehet jutni a kis bejáraton, de a későbbiekben is szét lehet lőni a nagy kaput egy gránátjással. Ha még mondani valna a Code Chamber-ben lehet beírni a megszerzett csalo kódokat, akár csak a BK-ben a homokvárban.

Puzzle Darabok

Puzzle #1- Amikor a szobrot irányítod menj be a koponyás kapun, aminek mindkét szárnya kinyílt (ugyis csak azon férsz be), fordulj jobbra és menj át az ingoványon. A szobor olyan nagy, hogy nem tudsz vele elüldözni. A szigeten ugorj fel a puzzle darabért.

Puzzle #2- Mumbo háza mellett magas maja templom (Targitzan Temple) legfetején találd.

Puzzle #3- A templom mellett függőhídon keresztül egy mezőre jutsz, ahol Bovina a tehén elponaszolja, hogy mennyire zavarják a repkedő rovarok. Lőjük le mind a négyet, a jutalmunk nem marad. Kell hozzá a Egg Aim mozgás.

sodó oszlop van, közepén pedig egy hatalmas szikla. Törjük szét a követ a Brill Drill-lel, és menjünk le. Üssük sorrendbe meg a négy oszlopot, hogy a legmagasabb tetejéről leessen a puzzle darab. Ha megvagyunk vele, rohanjunk fel érte, mert a mutatónyira mindössze 45 másodpercünk van.

BARANG MINTÁIN

#1- Egg Aim, 25 hangjeggyel szükséges hozzá. A járatot a lépcsők mellett találd. A Felső C-vel belsőszobába lépve egy célkereszt jelenik meg és a Z-vel tudsz löni.

#2- Grib Grab, 35 hangjeggyel kell hozzá. A "vakondtúrát" első koponyakapun bemenve találd. Ez nem egy külön mozgás mégis nagy segítség, miután megtanulod, a platformok szélén, leeséskor, ugrás után meg tudsz kapaszkodni, és jobbra-balra függeszthetsz. Ilyenkor a B-vel tudsz Kazooie-val öklenni. Felmászni valahová A-vel tudsz, leessni Z-vel.

#3 Breebull Blaster, 30 hangjeggyel kell hozzá, a templom mellett párkány végében találd Jamjar-t. Bizonyos helyzetekben belsőszobába tudsz majd válni, és Kazooie-t löfgyverként használhatod. Ez a mozgás mindig magától aktiválódik, ha valahol szükség lesz rá.

JINJO-K

#1- A bejáratnál jobbra lévő tóban találd.
#2- A függőhídon középen.
#3- Az első koponyás kapu után, pont szemben veled.



BOYFISH HOUSE

Itt sok dolog van, Szegény Banjo-ék igyekeznek, hogy ne szálkát el magukat Botles családtagjai elár, hogy mi is történt a vakonddal. Beszéljünk a gyerekekkel, az egyikől kapunk egy prototípus szemüveget a Amoz-O-Gaze-t, segítségével belső nézetben a bal és jobb C gombbal zoomolni tudsz. Menj ki a házból a hátsó kijáraton.

THE CRYSTAL

Voltaképpen a IOH pályaválasztó szint, mint ahogy azt a Banjo-Kazooie-ből már megszokhattuk, itt is rengeteg feladatunk lesz, és ez is rengeteg dologra bontódik, ahova csak azután lehet eljutni, hogy bizonyos mozgásokat el sajátítottunk. Ezenkívül itt is kell különféle dolgokat gyűjtögetnünk.

WOODS HOUSE

Van itt egy siló, az első pályá bejárata, és ami nagyon fontos a nagy Puzzle Templom. A templom előtt egy épület, aki csak akkor enged be, ha rendelkez a megfelelő feladatokkal. Szerencsére az először mindössze egyetlen darab. A templomban él Jiggywiggy, aki a nagy kristálypuzzle segítségével megnyitja nekünk a pályák bejáratát, amennyiben kirakjuk a képeket a templom jobb oldalán található arany monoliton. A dolog pont úgy működik, mint a házunkban lévő képek. A játékok időre meg és egyre nehezebb lesz. Elhagyva a templomot, menj jobbra a zöld járatba, a végén lesz egy Jinjo. Ezen kívül van itt még két járat. Az egyik visszavisz a Jinjo faluba, a másik pedig egy hatalmas tájához vezet. A tájáról majd legközelebb.

PLATINUM

Innen nyílik a Glitter Gulch Mine pályá bejárata, és innen mehetsz tovább a Clifftop és a Pine Grove pályaválasztó szintre. Van itt egy Jinjo is a szikla alá szorult, kiszabadításához először meg kell tanulnod a Brill Drill mozgást. A bányá bejáratánál 45 hangjeggyel Jamjar megtanít a Tűzjátékok használatára, amivel rögtön ki is nyithatsz egy kaput a

egy kapcsoló, ez aktiválja a Halfire Peak pályá bejáratához vezető hidat. A köépület tetején megtalálod a Glowbo-t, ami Mumbo-nak kell. Ha már tudod használni a falon járó cipőket, a silóval szemben a lányomoknál kell feltűnni a Jinjo manóért. A cipőt a Halfire Peak bejárata mögött találd. Jo, a Jégjátékok használatára is itt kaptad meg Jamjar.

WATERMANN

Ide a Pine Grove összekötő szintre lehet átjutni, mégpedig akkor, ha már megtanultad a Talon Torpedo-t, mert csak ezzel tudod szétrobbantani a víz alatti sziklát. A siló balra visszafelé lesz néhány platform, ahol felugrálva két manó is vár rád, baloldalt a Jinjo, a jobboldalt a Minjo. Egyébként innen nyílik a Tennydactyl and a Cloud C. pályák is. Továbbjutni a Quagmire térségbe csak után tudsz, hogy már tudod használni a faljáró csukákat, egyszerűen csak kell rohanni velük az átjáróba.

CHAGRINE

Sok okosság már nincs. Innen nyílik a Grunt's Indrustri pályá, és bányatoronyba is innen lehet feljutni a faljáró cipők segítségével. Igaz ennek a bejárata 70 puzzle darab begyűjtése után nyitható. Ha már lent vagy a bejáratnál a zöld kapcsológéppel lehet aktiválni adalatt az ugrópádat, így legközelebb már nem szükséges a faljáró cipőket használni. Az összekötő szintekről ennyit, most nézzük a konkrét pályákat (világokat), részletesen, ami most kimarad, azt majd egy hónap múlva olvashatjátok.

NATASHA TIPPAI (1. PUZZLE DARAB)

Az első pályá maja mintára lett kialakítva, hatalmas templomok, és szobrok, közt szaladgátlhatunk, és ellenfeleink is maja harcosok lesznek. A szint zeneje eszméletlenül jóra sikerült! A lövedező forgó szírléteket a homlokuk középebe löve lehet elintézni.

Puzzle #4- Mumbo házával szemben lévő kincstárba hat kigyófej szétlövésével tudod kinyitni. Odagbent az ör Bloatazin elég ideges, mert elűnt Targitzan kedvec relifája, szerezzük vissza neki. Fel kell jutni a kincstár emeletére, majd a kapcsolós ajtó után az ősember barlangjában lesz az arany szobor, hogy ne ebrösszük fel, lopakodva menjünk a kincstár, majd juttassuk a jogos tulajdonosnak. Egyébként az Unga Bunga barlang a későbbiekben egy átjáró lesz az őslényes pályára.

Puzzle #5- A Code Chamber tetején egy hatalmas kigyó Slumber alszik, ha felebred lenyeli a puzzle darabot. A platformra a jobb sarkán a felugrni, és szintén lassan odalopakodni a kirakóért.

Puzzle #6- Mássz fel a börtön tetejére, és függeszkedj végig a párkányon a csizmáid. A csizmával már át tudsz szaladni a futóhamokon, aminek a túlsó partján lévő kirakó lehetetlen elhibázni.

Puzzle #7- Targitzan templomába csak akkor kapunk bebocsátást, ha már megtanultuk a Breebull Blaster-t. A labirintusban zöld szoborfejeket kell gyűjteni. A titkos ajtókat a A-vel lehet kinyitni. Tíz darab után Targitzan megnyitja az egyik titkos terméket a bejáratát, aminek a közepén lesz a puzzle.

Puzzle #8- Ha mind a húsz zöld szoborfejek sikerül összeszedned Targitzan megnyitja a jobboldali ajtót is, ahol vele megküzdni, egy újabb puzzle darabot. Amikor forog, löni kell a "célkerezteteket" a testén. Amikor leáll, mindig először a megidezett harcosokkal kell végezni, hogy újra forogni kezdjen a szobor. Ő a pályá függesztése egyébként.

Puzzle #9- Wumba varázsmenedéjében alakul át kővé, ebben a formában már beengednek a Kickball stadionba. Az alagsorban gyakorolhatod is, ha kedved van. Három mérkőzés kell győzedelmeskedned, hogy min legyél a Kickball bajnok. A negyediköntés még egyszerű, minél több sárga kőgolyót kell a saját kapudba juttatnod. Az elsőöntésben szintén, csak itt már megjelennek a piros golyók is, ezt célszerű az ellenfelek "hádjába" löni, mivelhogy minusz egy pontot ér. A döntőben szintén ez a szitu, csak arra kell vigyázni, hogy itt már lesz egy fekete robbanó golyó is. A győzelem után ismét kapsz egy puzzle darabot.

Puzzle #10- Mútián a Brill Drill mozgást megtanultuk a bányás pályán, jöjünk vissza a börtönhöz és a tóban a járaton üssünk át a következő barlangba. Itt öt egyre maga-

sziklafalba vájt odában lesz, kell hozzá a Grib Grab mozgás.

#4- Repüljünk fel a Kickball stadion tetejére, ott lesz a negyedik manó.

#5- Targitzan templomában, az egyik rejtett ajtó vizet az ördög Jinjo-hoz.

Glowbo #1- Mumbo házában a zöld fénybe vár rád.

Glowbo #2- Wumba wigwamja mögött szaladgál.

CHATEAU LAFAYE

#1- A kincstárban a folyosón balra van egy nyílás a végében egy ugró platformmal, ami a laphoz jutott.

#2- A Code Chamber tetejéről két párkány is fut egy

BANJO TOOIE

RARE/NINTENDO

GRAFIKA	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG	KIVÁLÓ
ZENE / HANG	KIVÁLÓ
HANGULAT	KIVÁLÓ

14 JÁTEKOS
IMMELÉ PAKK

MENTIS, KÉPES MEMÓRIÁRA

✓ HAMISÍTATLAN BT JÁTEK
✓ NEM AMILYENRE VÁRTAM
✓ AZ ÁRA FELÉRE EGY SZIVFARKTUSZAL

10 pont



jobbára és egy balra. A jobb oldalon végigfűggeszkedve tudod felvenni a második lapot.

#3- A börtön tetejéről jobbra végigfűggeszkedve a párkányon, a járat másik végében van a harmadik lap.

ELŐLÉPÉS

#1- A kincstárban a egyik aranykuponca találd.

#2- Rögjön a bejárat mögött egy kis vójatban, - csak kővé válna lehet felszedni.

#3- Bovina a téhán mögött az épületről kell felugrani érte, kell hozzá a Grib Grab mozgás, hogy meg tudj kopaszkodni a párkány szélén.

Amit még csinálj meg: változz kővé, és teleportálj magad a börtönhöz. Beszélj a közelében állógoló szoborral, - csak megadja a cella ajtaját nyitó kódot. Ez játékonként változik, tehát mindenképp beszélned kell vele. A megadott kombináció alapján kell sorrendben rálepní az ajtónál lévő három kapcsolóra. Ha kinyílt a cella beszélj a lakójával, akin egyetlen még nem tudsz segíteni.

A pálya végétével menj vissza a Jiggywiggy templomba, ha elég sok puzzle darabot szedél össze, rögtön megcsinálhatod a 2. és a 3. kirakót is.

UTOLSÓ KÖZÖS MŰVE (A PUZZLE DARAB)

A második pálya egy hatalmas bányo. Azért különleges a szint, mert itt találkozhatsz először Chuffy-val a vonattal, akivel megpararálása után a pályák között vonatozhatsz. A legokosabb, amit csinálhatsz, hogy a pálya elején szerzel egy Glowbo-t, és Wumbo wigwamjában átváltozol detonátorra. Ebben az alakban jól be kell járni a bányát, mert 6-8 helyen is be- illetve szét kell robbantani valamit, ami a későbbiekben nagyon fontos lesz. Ahol TNT hordó van, ott állj a kanóc végére és gyútsd meg (B gomb), ahol pedig szikla torlaszolja el az utat, csak simán robbantsd fel (B gomb), de arra vigyázz, hogy ilyenkor fogy az energiád is, és ha egyre csökken, akkor már tudsz többet robbantani. A járatok egyébként nagyon egyformák, ezért mindig figyelj egyhími hogy a kiírva. Mondjuk néhány helyen (például a vonatállomásonál) táblák is jelzik, hogy az alagút hova vezet.

PUZZLE DARABOK

Puzzle #1- Rögjön a lejáratnál lesz két láda, az egyikben egy fűtőcipőt találhatsz. Vedd fel, és lépi rá a bejárat-tól messze lévő kapcsolóra, ami felnyit egy rácsot a potak végénél. Fuss oda gyorsan és ess le a vizesésnél, tiéd a első kirakó.

Puzzle #2- A bejáratnál balra van egy lejárat (a sziklát, ami eltorlaszolja, szét kell robbantani). Lent egyrészt egy új mozgási is tanulhatsz (Beak Bayonet), és megint egy belső nézetes lövöldözés következik. (Bill addig nem enged be, amíg meg nem tanulad a Beak Bayonet-et) Tizenöt darab dinamitot kell megsemmisítened 200 másodperc alatt. A tölteteket szabad meglőni, mert egyből felrobbannak, öklével kell őket elintézni (B gomb). Szerencsére az időt csak akkor kezdő számolni a gép, ha az első elintézt, ezért van idő felülképezni a labirintust.

Puzzle #3- Mumbo és Wumbo lakhelye között felúton a egy ház (jól magasra kell felmászni). Itt a Bullion Bill a - szó szerint - öreg róka, aki elvesztett társát Dilbertől siralja. Még jó hogy látuk őt a moja pályán. Menjünk vissza hozzá, tehát az első pályára, és a börtönben lévő sziklát semmisítsük meg a Brill Drill mozgással, az így nyílt átjáró egyenesen Bill házába vezet, és a jutalmunk sem marad el.

Puzzle #4- a kőörében ugrálj át zúzógépek alatt és nyomd át a kapcsolót, minek hatására ledőlnek a gépek, vi-

szont beindul a fűtőszalag. Menj Mumbo házába és kérd a segítségét (Mumbo konyháza és a kőörő közt azért könnyű utazni, mert mindkettő mellett a egy teleport), menj a kőörőhöz és a Mumbo pad segítségével helyezd a nagy sziklát, amin a puzzle jel van a fűtőszalagra (Levitator - Jiggy Boulder), hogy zúzódnak össze. A gép kis darabokban dobálja ki a kirakót, amiket neked kell összeszedned.

Puzzle #5- Ha már Mumbo-nál tartunk, menj vele a vasúttállomásra és hozd rendbe Chuffy-t a vonatot (Levitator - Chuffy the Train), gyere vissza Banjo-ék-kal és menj a mozdony vezetőfülkéjébe. Amikor a GO feliratú kapcsolóra akarál lépni, Old King Coal engedti át a vonatja irányítását. Meg kell vele küzdeni. Ugorj a mozdony kázanjába. Válassz ki a magasabb platformat és kezd el löni az öreg kokszot, hullanak le majd a végtagjai, asszem a két karja elvesztése után mérges gázt gerjeszt majd, ezért oda kell arra is figyelni, nehogy a levegő elfolyjon. Legyőzése után kapsz egy puzzle-t, és a vonat irányítását is átengedi neked.

Puzzle #6- Közvetlenül a vasúttállomástól balra nyílik egy lejárat (Mine Entry 3). A kis alagút kétféle vezet (a sziklátat fel kell robbantani), jobbra egy nagy házhoz jutsz, aminek a emeletén van egy áramkapcsoló. A pincében a világítást nyomja fel, sajnos csak addig, amíg rajta állsz. Lent a pincében majdnem teljes a sötétség, így kell elkalabozni a vékony deszkákon a kirakóért. Szerencsére a real time-os fényeffektusok köszönhetően szépen bevilágíthatjuk az utat a tüzes tojásokkal. (Vagy válj szét Banjo-ék-kal, és együkket hagyd a kapcsolón.)

Puzzle #7- Az alagút bal oldali elágazása egy generátor terembe visz. Az áramfejlesztőket meg kell löni, hogy felnyit adjanak, viszont csak ideig-óráig működnek. Ez idő alatt kell szintén feljutni a kirakóért a kocskaringós hiányos úton.

Puzzle #8- Wumbo sátrával szemben is van egy berobbanható ajtó, odabent a mérges gázban, a kertekben egy madár üldögél, szabadítsuk ki (tárd szét a kalitkát), a Canaroy Mary (akinek elég csúnya Szeezám utcás külseje van) elrepül. (Egyébként nálam ez egy jó pont volt, mert régen tényleg madarakat vittek magukkal a bányászok a tárnokba, hogy a levegő minőségéről meggyőződjének). A kanarót a bejáratnál találod, megparatál a kőzicskát és kihív egy versenyre, ami nagyon könnyű lesz, mert a kertben eltöltött sok idő miatt meg eléggé gémberedettek a szárnyai. Győzd le, tiéd a puzzle.

Puzzle #9- A kőörő mellett a második, hosszabbik járat egy kis faházhoz vezet, amit szét lehet robbantani. Az így megnyílt lejárat a víz alá visz. A járatokban, ha jól emlékszem először jobbra kell úszni, aztán balra, a parton egy puzzle darab fog várni. Ide egyébként érdemes akkor jönni, amikor már kiszabadítottuk a aranyhalat.

Puzzle #10- Miután megtanultad a rugósipkát használatát az őslényes pályán, már elérhető a vizesésnél a beugróban a utolsó kirakó.

LEHETŐSÉGEK

#1- Beak Bayonet, 95 hangjegyet kell hozzá. Mielőtt neki kezdenél a belső nézetes lövöldözéshez, a kis barlangban találod a vakandót. FPS-ben a B-vel öklélni tudsz.

#2- Brill Drill, 85 hangjegyet kell hozzá. Bill házával szemben lévő platform-együttes tetején tanulhatsz meg. Hasonló, mint a Beak Buster, csak a Z folyamatosan nyomva tartásakor, Kazooie faragni kezd, mint egy fűró. A keményebb sziklátokat, illetve a jeget lehet vele szétverni. Nagyon hasznos a kis mozgás.

FINISZ

#1- Egyserűen csak menjünk végig a síneken, hogy ráakadjunk.

#2- A mérges gázzal ellepett barlangban kiabál segítségért.

#3- Valamelyik berobbanható járat mögött van egy bór-

tőn, aminek az ajtaját szintén szét kell robbantani, odabent egy Jinjo raboskodik.

#4- A vasúttállomás mellett a két kristálykupa tetején van egy szikla, ezt verjük szét.

#5- A Water Storage egyik hordójának tetején van. A Jolly Roger Lagoon elsüllyedt hajóján a Kazooie fejese emblematörjük be. Ussz végig a járaton, a propellereket a jégtájsokkal lehet lefagyasztani. Az ötödik Jinjo-hoz fogsz kilyukadni.

Glowbo #1- Rögjön a bejáratnál jobbra lévő kristálykuponcon.

Glowbo #2- Mumbo házától balra lévő szétróbbantható szikla mögött bujkál.

ÖSSZETÖLÉS

#1- Elvileg a magasugrócipő kellene hozzá, ami a lejáratnál a kődában van. Azonban a kőltre felmászva is át lehet érte ugrani.

#2- Ha másodoszt is legyőzöd Canary Mary-t, egy Cheto lapot ad díjként.

#3- Amikor leesel a vizesésnél az alacsonyabban lévő járaton hagyj el a barlangot. Lesz itt két nagy tartály. Amelyiknek az oldalán léra van, abban van a harmadik lap.

UTOLSÓ LÉPÉS

#1- Bill háza előtti szikla szétverhető a Brill Drill-el, alatt találd a első lépés mézet.

#2- A vasúttállomáson a egy Rare jelzésű láda, üsd szét, benne van a második.

#3- A kisebbik vizesésnél (ahonnan a potak indul) balra van egy kis barlang, amit szinte teljesen ellepett a mérges gáz. Az egyik szikla alatt van, amit keresel.

Amit még csinálj meg: a Fuel Depot-ban robbantsd be a bejáratot, hogy induljon útjára a lebegő ajándékdoboz, erre a következő pályán ügyis szükséged lesz. A nagy vizesés barlangban van egy vízalatti járat, amit berobbanva, egy hatalmas jégpáncélszekrényhez jutsz, ezt a jégkulccsal tudod kinyitni. Odabent a legendás Mega-Glowbo-t tudod felvenni. a hozzá a Talon Torpedo mozgás. A M-Glowbo-t vidd Wumbo-hoz.

WYONTWORLD (A PUZZLEBARAB)

Ez az egyik kedvenc pályám. Egyrészt, mert rengeteg különböző dolgot gyűrtak egybe, másrészt, mert az egyik legkirályabb a szől különböző hangszerelemben, hiába a Rare zeneszerző nem tudnak hibózni. A szintet talán egy nagy vidámparkhoz tudnám hasonlítani, de van itt minden, még egy hatalmas cirkusz is. Van egy vadnyugati stílusú pályarész, egy ürzőna, 51-es körzet, közepén a hatalmas cirkusz és végül maga a pokol, azaz az Inferno. A bejárat mellett a egy lezárt terület (ez az 51-es körzet), a kaput gránátjátszával lehet berobbanítani. A jegyárús bódé mögött kapcsoló nyitja a hamburgerest, a sültkrumpli-úruss kapcsolóját pedig maga a bolt mögött találd.

Kedzőkör érdemes ellátogatni Wumbóhoz, hogy változtasson át pénzzsallító páncélkocsivá. Kocsiként fedeztük fel az pálya többi részét. A cirkusz körül elhelyezkedő pénztárgépeket üssük el, így négy belepőt gyűjthetünk. Ahol kocsijelzésű ablakok vannak, dudáljunk (B gomb), hogy beengedjenek. Az Inferno-nál a egy "persely" ide szintén kocsiként tudunk lovát dobni, a nyitja a pokol kapuját. Visszaváltozva menj be az Inferno kapuján, idebent a Mumbo háza. Kérd a segítséget, egy Mumbo pad az 51-es körzetben van, a másik kettő az Ürzőnában, Mumbo mindhárom alkalommal az áramellátást állítja vissza. Az Inferno mellől nyílik a vasúttállomás is, a kapcsolójáért a kopsorsóról kell felugrani, majd végigfűggeszkedni a párkányon. A vonatot egyébként hívní is lehet, ehhez a vonatot

tőlánál kell B-t nyomni. A vadnyugati érában, a faoszlóra felmászva végig kell egyensúlyozni a közelén egészen a lifting. A tetejére ugorva lehet aktiválni a felvonót. Ezen a pályán jelennek meg az idegesítő Minjo ellenfelek is, ók teljesen úgy néznek ki mint a Jinjo-k, ugyanúgy integetek, meg kiabálnak is, de a közelükbe érve viszont elektromos áramot gerjesztenek és megtámadnak minket. A legkönynyebben úgy lehet őket megkülnöbözteni a Jinjo-kal, hogy messziről meglöjjük őket, és ha sérülnek, akkor biztos lehetünk benne, hogy Minjo az illető.

PUZZLE BARABOK

Puzzle #1- A vadnyugati részen van egy "erőgép". Húsz másodperc alatt kell nyomni a kapcsolójára egy Beak Buster-t, egy Brill Drill-t, és egy gránátjátszát, majd felmászni a szétróbbant haranghoz a kirakóért.

Puzzle #2- Még mindig a vadnyugati résznél maradván, menj be a dupla nagy ajtón. Odabent egy nagy légvár a leeresztve. Ahhoz, hogy fel tudj futni, tudnod kell használnod a szétválasztó padokat. Egy gránátjátszával robbantsd be a falat a vasrácsot, majd válaszd szét Banjo-ék-kal. Egy más után ugorj be mindkettővel az előbb kirobantott nyílásban és odabent állj rá velük a megfelelő kapcsolókra, hogy a légvár felújadjon. A várban két különböző mini-játékban is részt vehetsz. Az egyikbe Kazooie-val kell menni, a megjelenő karikának kell átugrani (a piros egy pontot ér, a zöld kettőt, a kék pedig három), ha gyorsan akarsz végezni, vedd fel a terem közepéről a fűtőcipőt. Egyébként a puzzle darabért egy perc alatt kell harminc pontot csinálnod.

Puzzle #3- Szintén a légvárba a menned, de most mind a két szereplővel. Lufikat a szétlőndő repülés közben, ehhez már tudnod kell a Air Egg mozgást. Egy perc alatt ötven pontot a összeszedned. A piros lufik szintén egy pontot érnek, míg a zöldek kettőt és a kékék háromat.

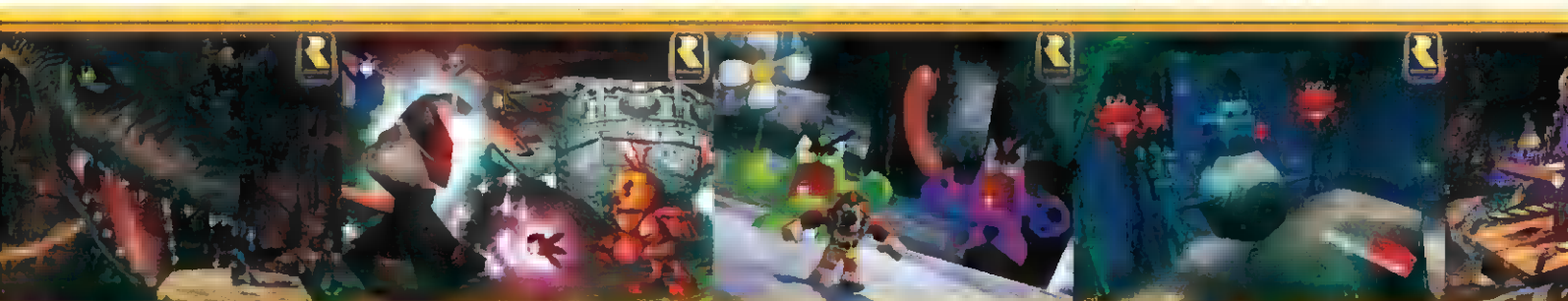
Puzzle #4- Az Inferno kapuja előtti aszlopra kell felmászni, majd kiegyensúlyozni a végére, ahol egy puzzle figyel, utána jöhet a jól meg érdemelt jutalmad, ugyanis a vizesmedencébe.

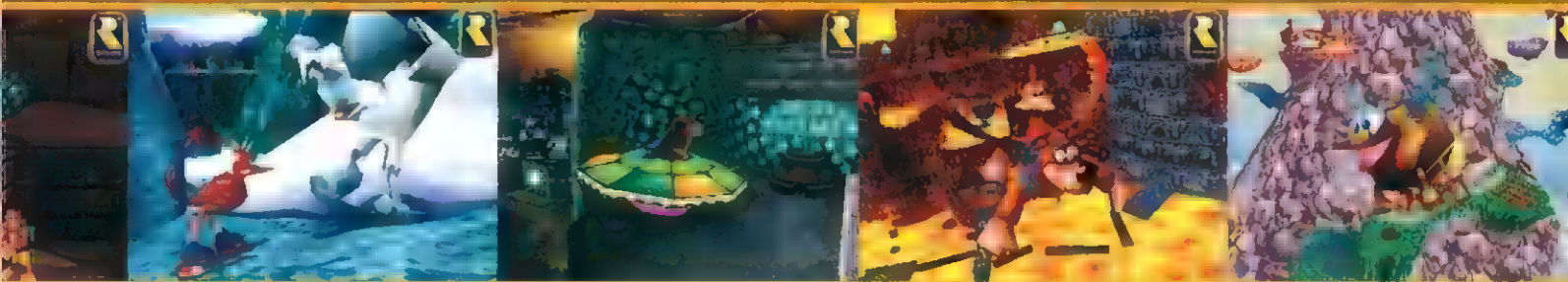
Puzzle #5- Bent az Inferno-ban válaszd szét a szereplőket a pedon. Banjo-val állj rá az ugró pad kapcsolójára, Kazooie-val pedig rohanj fel a spirál alakban felült párkányon. Használhatod a fűtőcipőt is, csak a lefelé csúszdázó kőzmunkák kell vigyáznai. A tetején a megjelenő ugrópadról rugaszkodj el (Kazooie egyedül sokkal magasabbra képes ugrani) a kirakóért.

Puzzle #6- Az Ürzőnában a középső nagy épületben, miután helyreállítottad Mumbo-val az áramellátást, a csillag alakú platformokra ugorva azok lifként működnek. Emelkedj fel rajtuk egészen a gyűrűs bolygóig és ugorj a gyűrűre. Várd meg, amíg olyan helyzetbe kerülsz, hogy a bolygó veled egyirányba farogjon és ugorj rá (Kazooie-vigye Banjo-t), a tetején ott a következő puzzle.

Puzzle #6- Miután az Ürzőnában a kint Mumbo pad segítségével szintén visszaállítottad az energiát, kinyílik a Dodzssem Döm kapuja. Menj vissza Wumbo-hoz, és pénzzsallítóként gyere vissza. Bent a Döm-ban szintén lesz egy persely, ebbe pénzt dobva nyílik meg a Dodzssempálya kapuja. Válassz vissza Wumbo-nál, és megint gyere vissza. Három menetben kell győzedelmeskedned, hogy megkapd a kirakót. Az első a legkönnyebb, egy ellenfeled lesz csupán, a negyvenöt másodperc alatt kell hatvan pontot begyűjtened (pontot szerezni úgy lehet, ha elütöd a felbukkanó villanykörteket, értelemszerűen a piros itt is egy pontot ér, a zöld kettőt, és a kék háromat). A második menetben már ketten próbálnak felhátróztatni, viszont csak ötven pontot kell szerezned a győzelemhez. A harmadik menet lesz a legnehezebb, hiszen itt már három ellenfél fog akadályozni a pontszerzésben, szerencsére csak negyven pontot kell begyűjtened. Ha ez is sikerült, egy kirakóval leszel gazdagabb.

Puzzle #7- Miután Mumbo-val ráadtad az energiát a kűtűre az 51-es körzetben, mássz fel a lifthez a vadnyugati zónában és vitesd át magad a ürrészlegbe. A falan





futó kábelen függeszkedik át jobbra, aktiváld az ugrópádkat, majd nyomd át a piros kapcsolót a falon, mintha minyit a vezető kapu, és végre megérkezik a feladatok elvégzésének a rendeltetési helyére. A dobazból egy UFO kerül elő, beszálva egy klassz kis minijátékot nyomatolnak. A megjelenő célpontokat a Z-vel tudod szelni (a két itt is három ér, a zöld kettő, a piros pedig egyet, de ezt utólagja írtam le), ha sikerül ötszáz pontot összelőned, tied a puzzle.

Puzzle #8: A kirkuszba belépve egy régi ismerősbe botolsz Conga-ba a gorillába. Ha nálad van a négy belépő, beenged a nagy sátorba, ahol előadás helyett egy fő-ellenség vár: Mr. Patch a hatalmas felújított sárkány. A gyenge pontjai azok a foltok, amikkel a kilyuggatott testét talozgotta össze. Az első még a földről kell szelni (csak gránátokkal lehet sebezni), akkor megjelennek a repülőpadok, a többi tehát a levegőből kell szétúrrantani (lehet szükséges a Airborne Egg A-val mozgás). Ha emlékszel, csak a 12 helyen kell eltalálni, hogy teljesen leeresztődjön, és megkapd a kirakót.

Puzzle #10: A bejáratnál balra szintén egy régi ismeretlen ismerős bukkanhatunk a jegesmedve Boggy feleségére, aki azt szeretné, ha begyűjtenék a három csemetét, hogy végre hazaindulhassanak. A srácok véletlenül vannak szétszórva a pályán. Kettő közülük meg is érkezik, viszont a egyikük annyira dagadt, hogy még menni sem tud. Őt majd akkor tudod visszavinni a anyjához, ha már az őslényes pályán megtanultad Banjo-val a Taxi Pack mozgást.

MINIAT MOTOÁRNI

#1: Split Up, 160 hangjeggyel kell hozzá. A kirkusz mögött, ahol a szétválasztó padok vannak, lehet megtanulni, hogy hogyan kell őket használni. Először rá kell állni a Banjo fejére, és nyomni egy A-t, erre Kazooie kiugrik Banjo hátizsákjából. Ha a másikukra akarsz váltani, akkor még a padon, vagy színesen csillogó teleportálónál megint egy A-t nyomni. Ha újból össze akarsz őket hozni, elég hazzáérni a másikhoz.

#2: Pack Whack, 120 hangjeggyel kell, hogy rendelkez. A légvár mellett van Jomjar nyílása, először szét kell választanod Banjo-t Kazooie-tól, és egyedül a medvével kell odamenned, ez ugyanis az első olyan mozdulat, amit az egyik főhős külön tanul meg és a továbbiakban egyedül is fog használni. Szóval ha csak Banjo-val vagy a B-t megnyomva Banjo polán veri a ellenfeleit a üres hátizsákjával.

#3: Airborne Egg Aiming, 180 hangjeggyel tudod megtanulni. Repülés közben a Felső C-vel tudsz belső nézetbe váltani, és a Z-vel tüzelhetsz. Szintén egy praktikus technika, bár szerintem mindegyik az.

REPÜLÉS

#1: A western zónában a jobb oldali ajtóra kell felugrani, majd jobbra végigfűggeszkedni a párkányon.

#2: A második Jinjo-t a kirkusz tetején találod, végig hozzá egyensúlyozni vagy függeszkedni a lift kábelén és leessni hozzá.

#3: Az 51-es körzetben van egy pénzzárló ajtó, mögötte raboszkodik szerencsétlen Jinjo. Változt az és szabaddá ki.

#4: A Dodzsem Dóm tetejéről kiabál neked.

#5: A Caves of Horror részen az egyik börtönben senyved, ládd szét a lokatot egy gránátjával és küldd haza.

Glowbo #1: Talán a legnehezebb megtalálni, lévén, hogy Wumba wigwomjában grázál.

Glowbo #2: Az Inferna-ban van Mumbo házatól jobbra lévő platform nyúlványon.

CHAOTO LAPAI

#1: Érd a legalább négy száz pontot az UFO-s lövöldözés játéka, hogy megkapd.

#2: Pénzzárlóvá változva menj az Inferna-ba, lesz ott egy ajtó, amit dudálással tudsz kinyitni.

#3: A Hunded Caverns-ben egészen végig kell menni a kockasírgás úton, felugrani a párkányra és végigfűggeszkedni rajta a harmadik Cheato oldalán.

ÜRÖS LÉNYEK

#1: Elég nehéz ezt nem megszerezni, mert hogy Mumbo házában a zöld fényoszlopban van.

#2: Ezt is elég nehéz elvéseztetni, amikor feljűd a légvárat a átjáróban van, ami a pumpás szobába vezet.

#3: Miután aktiváltad a liftet, vitesd magad az Urzónába, és ugorj a lifellátomás tetejére.

Amit még megcsinálhatsz: a Caves of Horrors-ban ahol egyik Jinjo-t kiszabadítod a börtönből, a másik két cello lakójával is megteheted ugyanezt. Az egyikük egy régi jó barátunk: Gobi a tevé, aki az előző játékban is már többször a segítségünkre volt. Utólagja akkor láttuk, hogy a "négy évszázak" pályán lacsollattuk vele a virágot a Banjo-Kazooie-ban. Akkor megunt, hogy állandóan a hátra ugrálunk és kinyomtuk a vizet a púpából, ezért elhatározták, hogy inkább a láva világban keres nyugalmat. Azonban csak időig jutott, amikor Grunty csatlósai elkapták és fogságba zárták. Szabadítsuk hát ki a később valódi lávas pályán még szükségünk lesz rá, és a púpájában elraktározott vizre. A harmadik cello lakója egy kis dinoszaurusz. Elszárák otthonról, hogy játsszon a parkban, de megijedtek tőle, és őt is bezárták, raboltunk szét az ő ajtaját. A kis dinó viszont csak akkor hagyja el a celláját, amikor Chuffy a vonat a vasúttálmásra érkezik. Ugyanis ő vele érkezik ide, és csak a vonattal tud hazamenni. Ha végeztél a pályával, menj vissza a Plateau összekötő szintre.

JOLLY ROGER LAGOON (14 PUZZLE DARAB)

A kikötőben legelőször járunk körbe és szedjük össze a Doubleons pénzméket. Ahol láza a talaj ott "fűj". A tér közepén álló vasládat gránátokkal lehet szétrobbantani, de csak a repedezett oldalról, alatta lesz a szétválasztó pad. Mumbo Jumbo háza melletti beugráló csak akkor tudsz felkapaszkodni, ha Kazooie-val egyedül rugaszkodsz el az ugrópádról. Összesen harminc érmét lehet találni a pályán. A sámmal hígítsd a vizet oxigénnel, innen kezdve Jolly Roger Lagoon-ban tudsz levegőt venni a víz alatti is. A tér bal oldali épületének a kéményéről felugrva meg tudsz kapaszkodni a párkányban. Végigfűggeszkedve rajta, be tudod törni az egyik csatorna fedelét. A csatornában a kapcsolóval állítsd le a szennyvízfolyást, a két labdázó malac legnagyobb öröme. (Tudnillik a Grunty's Industries pályáról a mérgező anyagoktól a szabadulnak meg.) Ezen a pályán is összehoz a sors majd néhány régi ismerőssel. A Jolly vendégében van egy kis ablak, ami egy elzárt szobába néz, ládd szét az ablakon keresztül a TNT-s hordókat, hogy ki-robbanjan az épület fala, és könnyen juss Smugler barlangjába.

PUZZLE DARABOK

#1: Az első kirakó még nagyon egyszerű. Ha már rendelkezél 20 Doubleons-szal, csak meg kell venni Pawno boltjában.

#2: Atlantisz-nál van egy nagy épület, aminek nem lehet betérni a bejáratát, ledd le a ajtófelfalán található szimbólumok sorrendjét, és ennek megfelelően löj tojásokat a közepén lévő szellőszabok edényekbe. (A sorrend aszem véletlenszerű) Odabent a Halk Templomában egy újabb malacot találkozik Chris P. Bacon-nal, aki víz alatti loákat szeretne készíteni, de a pirányok nem hagyják békén, segíts neki, azaz vidd 1 percig a megjelenő

haloktól. Elég egy harapás és kezdheted elölről mindent. Halából egy kirakót kapsz tőle. Ezt a feladatot csak akkor tudod teljesíteni, ha előtte már megtanultad a víz alatti lövést.

#3: A lagúna közepén egy hatalmas elsüllyedt UFO pihen, miután megtanultad a Talon Torpedót, törd be az ajtaját. A csészéjában három idegen tartózkodik (Kazooie rákérdez nem hívják-e véletlenül valamelyiküket Elvis-nek, anyhe célzás a Pelekt Dark-ra.) Reparájuk meg nekik a kristályhajóműveket, azaz 20 másodperc alatt lájünk mind a négybe egy-egy jégtájtást. Miután felszállt a UFO (később még találkozunk velük a Halfire Peaks pályán), kiderül hogy egy puzzle darabban dekal-tak idáig.

#4: A nagyobb víz alatti barlangokban átlátszó halakra lehetsz figyelmes, akiknek mindenféle tárgy a gyomrukban. Ezek közül egy egyikük egy puzzle darabot nyit le. A Talon Torpedo mozgással lehet kiszéni belőle, de az mindig véletlenszerű, hogy hol éppen, hol úszik.

#5: Jolly a fogadós elpanaszolja, hogy a partnerét jétközben lenyelte egy tengeri szörny. Maggie-t a Nagy Hal Barlangjában kell keresni. Mint ahogy a hely ne a utal rá, úszik a egy nagy hal. Először ládd ki a szájából a őt fogát, majd ússz a gyomrába, a bal oldali jarat végében lesz a keresel. A puzzle darabot akkor kopod meg, ha visszamész a fogadóban és beszélés velük.

#6: Régi öreg teknős barátunk a visszatérti köréinkbe, úgy találod meg, ha Mumbo házában földszint felé robbantod, ahol meg van repedve. A nyilván keresztül egy elkerített állásba jutsz, ahol Tiptop kesereg, mert nem kikelni a tojásból a kicsinye. Válassz szét Banjo-ékat és Kazooie-val gyere vissza, keld ki a tojást. Szükséges hozzá az őslényes pályán megtanulható költési mozdulat a Hatch.

#7: Miután kirobbantottad a falat a fogadó mellett, menj le a lépcsőn a víz alatti barlangba, ez Smuggler Barlangja. A víz közepén a magas platformon egy kirakó figyel, de se elrepülni odáig, a a vízből felugrani hozzá nem lehet. A megoldás, hogy majd később a visszatérni érte miután megtanulta a látás-jegyes világban Kazooie-val a sikló-repülést.

#8: Változt az Wumbánál tengeralfutójává (abban a barlangban van a sátra, a Atlantiszból nyílik felfele), és teleportáld magad abba a barlangba, ahol egy csomó elsüllyedt állatöszekrény van (Lockers Cavern). A barlang végében van egy sötét üreg, ahová csak tengeralfutóként tudsz lemerülni. Odabent a testén találhatod hat villogó pontot kell szelni, majd miután kinyitott a szemét, értelemserűen azokat a cello venni.

#9: Még mindig a Locker Cavern-ben maradjunk. Kazooie-val törd be (vagy robbantsd be egy gránátjával) azt a szekrényt, amire a D. Jones név a írva. Beússza egy hatalmas hallal Land Fak Fak-kal kell megküzdödni a következő puzzle darabért. Először a testén találhatod hat villogó pontot kell szelni, majd miután kinyitott a szemét, értelemserűen azokat a cello venni.

#10: A strandoló malacot akkor kapsz kirakót, ha először elküldöd a szennyvízfolyást, majd felmelegíted a vizet, hogy fürödni tudjanak. Ehhez a Halfire Peaks pályá bejáratával szemben lévő medencéből kell leeresztened a melegvizet a kapcsolóval. A víz pont a lagúnába ömlik és már tied is a kirakó.

MINIAT MOTOÁRNI

#1: Wing Whack, 265 hangjeggyel kell összegyűjtened érte. Balra a kikötő végében a barlangban a tőrös. Kazooie-val egyedül kell menni, csak a mozgás. A B-vel üti tanulsz a szárnyával.

#2: Sub-Aqua Egg Aiming, 275 hangjeggyel. Béreld ki a szobát a Jolly lagúnában, (vagy robbantsd be az ajtaját egy gránátjával) a sorokban lesz Jamjar, aki megajánl a víz alatti lövése. Ugyanúgy be kell váltani belső nézetre a Felső C-vel, és a Z-vel tudsz löni ússz közben is.

#3: Talon Torpedo, 290 hangjeggyel kell hozzá. Atlantisznál az elektromos angolnák épületében találod Jam-jart (Electric Eel's Lair). Külső nézetben a víz alatt Z-t nyomva Kazooie kiugrik a hátizsákjából és a farktollait propellerként használva, úgy úszik, mint egy torpedó. Az A-val lehet gyorsítani, a víz alatti Kazooie fejével ellátott nyílásokat a így lehet berobbantani. A mozgás őt piros tollat használ fel, és csak limitált ideig tart, mégis az egyik leghasznosabb mozdulat.

MINIAT MOTOÁRNI

#1: Emlékeztet még Blubber kapitányra a Banjo-Kazooie-ból? Nos neki a lagúnában van egy jétközben, amennyiben megdobjuk egy Doubleon-nal, elővárosz nekünk egy lodát, amit szelvére egy futópáthoz jutunk. A cipő felvéve végig a rohamni a lagúna túloldalára, és felugrani a beugráló raboskodó manóbert. A vízből simán egybékint nem lehet hozzá felugrani.

#2: Blubber kölcsönzójében az egyik gerendáról kiabál, fel lehet hozzá ugrani a hordók tetejéről is, de sokkal egyszerűbb, ha a pult mögött lévő ugrópádkat használod.

#3: Az elsüllyedt hajó raketerében van egy Jinjo fejével ellátott láda, ezt szelvére egy gránátjával, jutsz a harmadik Jinjo-hoz.

#4: A negyedik Jinjo-t Maggie-hez hasonlóan a nagy hal nyelte le, őt a hal gyomrában jobb oldali jaratának végében találod.

#5: Atlantisznál a Seaweed Sanctum Pillar-ban kell a két ugrópádról felugrani, a Jinjo a egyik hiányos oszlopról integet.

Glowbo #1: Pawno boltjának egyik polcáról nyászóróg.

Glowbo #2: Abban a víz alatti barlangban van a központi tártószeklet két lába között, ahol Wumba sátra a található.

CHAOTO LAPAI

#1: Miután Pawno-tl megvásároltuk a puzzle darabot, menjünk ki, majd ismét vissza a boltba, legközelebb egy Cheato lap lesz az üvegóra alatt. A papírdarabért Pawno 5 Doubleon-t kér.

#2: Valamelyik átlátszó hal gyomrában emésztődik, hogy melyikben a véletlenszerű, átlékonként is.

#3: Atlantisznál be kell törni a Ancient Swimming Baths bejáratát. Odabent válasszuk kette Banjo-ékat és Kazooie-val a helység legmagasabb pontjáról siklórepülésben vehetjük fel a falról a harmadik Cheato lapot. Előtte mondjuk, meg kell tanulni a siklást.

ÜRÖS LÉNYEK

#1: Annak a csőnek a tetején van, amiből a szennyvíz folyik. A bal oldali épületről kell felugrani a párkányra és végigfűggeszkedni.

#2: A másodikikat szintén egy átlátszó hal bendőjében találod meg, ez is véletlenszerű.

#3: Atlantisznál, a halak temploma előtt van egy kis beugráló, abban van a harmadik üres lépés méz.

Amit még csinálj meg: Smugler barlangjában van egy Kazooie fejés bejárat, üsd ki ússz végig a jaratón (a légszavarkot szintén jégtájtással lehet megfagyasztani. A Grunty 1. pályára jutsz, és egy Jinjo-t vehetsz fel. Ja, egybékint a jaratokban kaszaboló pilókat is jégtájtásokkal lehet megfagyasztani.

A többi majd egy hónap múlva. Ha közben eljutál a föléllenségig, lesz majd egy olyan rész, amikor a tudod sebezni a járművet. Ilyenkor a gép kipufogócsöve közti lévő nyíláson kell beküldeni két távirányítási tojást, és odabent robbantani.

CSIP M LEE



cúsi számban Kocsis András, aki semmi vicceset nem mondott Hónap Viccébe került.

Te fényes elképzelésed dark vagy, a Negro világ a szobáid!
A "Hónap vicce" eredetileg a "Hónap idióta" akart lenni, mint ahogy azt ki is fejtettük. Azt jánál, hogy egy VICC, ami a csúvó írt. Neked is sikerült meggyőzned a magasztalos álmot!

De még van pár kérdés is. Málsholát lesz-e az XBOX? Málsholát lesz-e a Game Cube? Mikor jelenik meg a Head Hunter és fényes olyan szép és olyan jó lesz-e mint az az a másik lap mondja? (Kérdezd tőlük - Csipi) Hát csak ennyi kérdésem lett volna. Egyébként az újság jó, és szeretem, csak ezek a felsorolt dolgok nem tetszenek benne. Ja, és még egy kérdés, ami Csipi M. Lee-hez szól: legy szives állíts össze egy DC lap 5-öt! Név: TRX. Ut: a lapot ezennel is venni fogom. (DC lap 5-ön nincs. Egy kedves játékom van a Code: Veronica. A Shenmue is besz****, de csak EGYSZER - Csipi)

Tisztelt 576 KONZOL TEAM! Nagyon régóta gondolkodtam már azon, hogy írjak nektek, de soha nem lett belőle semmi. De most elhatároztam hogy írok, hiszen Ti vagytok a példaképeim. Az újság nagyon király. Minden hónapom megveszem, mert nem tudok megenni nélküle. (Huhú, lesznek itt még fejlődési zavarok. - Csipi) De azért szeretnék feltenni néhány kérdést:

- 1- A PS2 ára kb. mikorra esziklen 100000 Ft alá?
- 2- Lesz Crash Bandicoot rész PS 2-re?
- 3- Lesz az lesz a legújabb CB epizód?
- 4- Lesz World Cup 2002 PS-re?
- 5- Ezt konkrétan nem vitatom.
- 6- Lesz FIFA 2002, és F-1 2001 (EA) PS-re?
- 7- Szerintem nem lesz. Vagy igen?

Ez egy nagyon furcsa kérdés. Nem rég megvettem a Resident Evil 3-t. Japánul van minden írva, tehát NTSC, de nem ez a lényeg, hanem az, hogy az intro alatt (amúgy a menüben is így van) nem az a cím olvasható, hogy Resident Evil 3 - Nemesis, hanem az, hogy BIOHAZARD 3: Last Escape. Hogyan lehet ez? Létszives változat? Előre is köszönöm. Reménykedem, hogy bekaraksz a CSEVIBE. Nagyon "Happy" lennék, de ha nem, azt is megértjem. Ha olvasótok Czako Tibor, Kengyel U., így TOVÁBB!

Na, erre tudok válaszolni. Japánban a RE sorozatot a kezdetektől fogva Biohazard-nak hívták, csak Amerikában és Európában nevezték át Resident Evil-re. Ez szerintem egy állatság volt, mert a biohazard ugye "kóborló-veszély" jelent, ami a játékok témájához teljesen jól illik, nem úgy, mint az "állandó ördög".

Szevasz Martin! Jó az újság, meg minden. Meglehet találni benne mindent, ami kell. Egy kérdésem lenne a PS2-vel kapcsolatban. Szerinted megbukhat-e a PS2, ha megjelenik a nála jobb gépek (Xbox, Gamecube)? Nagyon megköszönöm, ha valamit idehírkantál a lapra válaszként.

Nem bukhat meg. Nagy csoda lenne, ha a Sony valamilyen megbukna. Ők az egyik legnagyobb szórakoztató-elektronikai cég a világon.

Es még egy kérdés: Az 576 Shopban kapható már PS2? Mennyire?

Hívd fel a boltokat, itt a telefonszám a Konzol határol.

Válaszaidat várom a csevice, ha egyáltalán beteszted, de ez is nagyon megköszönöm. Előre is kösz, hszteletel M. R. Mezőkővácskától (Mezőkővácskától eszembe jut valami! Üdvözlés a Farkas Zoltántól, és az Ektamorfaktól! Zolt, ha emlékszel még, mivel gitározgattál a csapeli lakótelepen, akkor képlein vagy, ki is az a Csipi - Csipi)

Üdv Konzol! Hello Martin, vagy akárki aki ezt a levelet olvassa. (Csipt M. Lee a becsületű nevem - Csipi) Most írok először nektek. Hát ez aztán értelmes volt. Na mindegy. A Konzol csak párszor vettem meg de egyet a tetszésemért. Jönnagom is löszkeresztő vagyok a su-újságnál. (Hóhó egy szakmabeli - Csipi) A játékosmunkát mindig abból az újságból vettem ki. (Itm, plagizál a kisasszony - Csipi) Most biztos azt gondolhatod, hogy rendszeresen kellett volna vennem az újságot, hogy jó cikket írhassek. Hát kedves Martin, vagy akárki aki ezt a levelet olvassa, nem kellett rendszeresen vennem az újságot ugyanis a barátomnak mindig megvettem az újságot és én kölcsönkértem az akkor aktuális számot. (De bonyolult vagy - Csipi) Számítógémem sajna csak fél éve van, és csak 3-4 db játék található rajta. Rohadt drága egy jó játék, és nekem korlátozottak az anyagi költészem, ezért nem vagyok egy nagy játékos. DE szeretnék minél több játékkal szembesülni, és végigjátszani. Na már most a legjobb játéknak én az FF8-at tartom. A grafika alomszép, a játszhatóság különösképpen az a játékok nekivábjára. (Mellesleg soha nem játszottam vele 3DFX híján). (Akkor átfogó képet

alkothatnál róla. - Csipi) Csak annyit tudok róla amit ti levestek róla az újságban. A leírás alapján elkezdtem "alkotni" egy könyvhöz hasonló valamit. (Remélem az nincs ENNYIRE tele helyesírás hibákkal - Csipi) Amíg megfogadt az FF8-ban az a történet volt nemes a jól megtervezett férfiakról. Azok a fiúk... (Ismerd be, hogy te még általánosba jársz - Csipi) Így kezdtem átvenni az FF8 világát. A recept: vegyél egy csomó kafa FF helyszínt pár FF8 szereplővel, vedd bele a saját világodat, (Cloud a soroksói zöldeggazgaton? - Csipi) és csapodot, bollandtál meg egy kis akcióval, szenvedéllyel, reménytelenséggel, szerelemmel, és már is kész egy jó kis csámcsogni való történet. Remélem sikerült felcsigázni Martin vagy akárki (Már mondtam egyszer, hogy a nevem Csipi - Csipi) aki ezt a levelet olvassa. Ha kíváncsi vagy(tek) a történetre és az egyéni tervezési szereplőimre akkor könyi írj. De csaka érdekel a dolog. Ahogy maglakom a leveled írok egy ismertetőt. Kéne egy kis segítség! A kábatat leírtam, hogy találjak egy jó kis FF8 posztet de sajna sikertelenül. Hálás lennék ha küldenelek egyet. Jól és még valami. Ha tudtál valamit a Final Fantasy filmről, kérek írjatok valamit róla nekem drágáim. (Nana, ne személyeskedj a fiatal halgy - Csipi) Előre is kösz. Következő levelem igéreim hosszabb lesz. Azt sem bírom ha beroklok a Csevicebe. Na Péter Szűcs Réka, Bp.

FF7 poszter a 19-es számban volt, FF8 a 21-esben, FF9 a 34-esben. Most úgyben próbálkozz a www.finalfantasy.com címen.

Tisztelt "576 Konzol" csapat! Tisztelettel és nagybecsűséssel tekintek rátok! A konzoltársadalomban nagyon mely nyomokat hagyunk magunkat, ezt hallhatom, és saját báramban tapasztalom. Rengeleg kidobált pénzzel meríttek meg a konzolosokat. Nagyon sok gyönyörű hangzatos név programot vásárolna meg mindenki (ha nem figyelne tesztjeikre, kritikáikra) amikről később kiderülne, hogy egy kalap sz** és a kukában kőne ki. En az idősebb (de még nem hiúlye) korosztályhoz tartozom. A C64-es korszak óta ülök az egyre fejlettebb gépek előtt, próbálom lépést tartani a technikával. Most éppen egy kicsit lemorzsolva ülök, mivel utolsó gépem egy Dreamcast. Annyi szépet és jót írtok róla, hogy megvettem egyet. (A Playstation is megmaradt). Most, hogy 180 fokban változott a véleményetek a géppel kapcsolatban megmondom őszintén nem értelek benneteket.

A véleményváltásnak három - a teljesen időtök kivételével mindenki számára - könnyen érthető oka volt. Egy, hogy ledit a gép gyártása. Kettő, hogy az eredetileg kizárólag SEGA játékokat SONY gépekre is alkalmazzák fejlesztés. Három, hogy stabilan tartja magát a DC-nél a 10 bukás, 1 jó játék tendencia.

En elhiszem Nektek, hogy a PS2 sokkal jobb gép (Amúgy ha érdekel, megúszom a csak neked, hogy a DC-nem azért dobták, mert a PS2 jó gép - Csipi), és nagy jövő áll előtte, (látam, kipróbáltam - csodálatos), de higgyétek el, hogy sokan vannak, akik nem hosszú távra veszik a konzolt, mert tudják, hogy jövőre már lehet, hogy egy X-box előtt játszanak.

Akkor meg mi a baj? Ha tudod, hogy újat veszel jövőre, mit érdekel, ha régi megdől?

Azonok a már megjelent 100-300 DC játékból már biztos megvannak a kedvenceik. Lehet, hogy nincs annyit pénzünk, hogy minden hónapban több új játékot akarunk fektetni a rendelkezés (De annyit pénzünk biztos van, hogy minden évben új konzolt vegyünk, igaz? Gondold már át, hogy miket irkál - Csipi)

Szóval, hogy folytassam elképzelhetők, hogy vannak olyan konzoltulajdonosok, akiknek összesen mindössze 10-20 játéku van vagy lesz (inkább kevesebb, de minőség), de azért nem fogják kidobni az ablakon, mert most minden mozdulatukban benn van, hogy sz** a DC, fölösleges pénzkidobás, meg, hogy a "hatály hálalát táncolja". Miből látszik a hatály nevé dögnek a halála, ha a mondat úgy folytatódik, hogy "legalább a fejlesztők megpróbálják életben tartani a gépet néhány írom csomagjával". Hát persze ez csak a fejlesztőkön múlik (most már), de ha most is ilyen csomagok érkeznek, akkor hol áll a dögletes?

Ott, hogy hiába erőlködnek a fejlesztők, ha a kidobást már nem érdekl a heme. Érted? "Kidob" és "fejlesztő" nem ugyanaz.

Lehet, hogy egyes DC tulajdonosok anyi lehetőségek van, hogy ezt a pár csemegét szerezzék be erre a hónapra. (Vagy több hónapra.) Az sem tartom kizártnak, hogy ezekkel hónapigat eljátszanak. Van olyan ismerősöm, akinek van 20-30 DC lemeze, de még nem nagyon tudott elmerülni bennük, mivel naponta családával, barátával több órát játszanak a Soul Calibur-al. (A betegek - Csipi)

Akinek 20-30 lemeze van hónapok óta és még nem tudott elmerülni bennük, az nem de-hard játékos, hanem hobbi-gamer. Olyan, mint a vasárnapi vezet.

Point 11. Iratok pl.: CodeVeronica-Crazy Taxi-Shermura, hogy "ezért az egy játéktól már érdemes megvenni a gépet". Hát ez már rögtön 3. Amért érdemes. Ugye?

Fiatalkod voltunk és bizakodok.

Mielőtt mindenki azzal támadna, hogy engem 1 játék kielegit, elmondanám véleményemre, hogy a PSX-re 114 lemezt gyűjtöttem össze és ennek a javát úgy 70%-át végigjátszottam. (Kíváncsi lennék ebből mennyi a volt eredeti, és mennyi a 2000-tól sem érő másolat cucc - Csipi) Szóval én annyira szeretem a változatosságot, mint Martin ugyanezt a nőben. De állítom, hogy sokan vannak akiknek 1 kedvenc játéku van és ezt nyúzzák állandón. Erre egy jó példa, Bagó Peti írja a hírekben, hogy tegnap a játékeremben elégsz 5 ezer forintot egy Crazy T. automaton. (Élj naiv vagy, ha beveszed az ilyen álmokat. Különb is, gondold a BP-nek valaha is volt egyben ötezer forintja. - Csipi) Inkább 12 napot játékpénzben venne egy DC-t és otthon kényelmesen (játszva) hátraháldva egy helyben és még közben egy csajzi szingitáit is vgyt ott. Még beszélhetne a DC progitk tesztíróiról ezek után. De a tetszettel abszolút nincs baj, sőt tőlelesek. Az egész újság nagyszerű és nagy ör lenne bennem, ha 1 hónapig kiharadna az életemből. Azt szeretném kérni köb DC tulajdonos nevében (ámbr erre senki nem hatalmazott fel), hogy hagyjátok legyelek szívesek csendben meghalni a DC-t. Ugyis észreveszük (vagy már észre is vetük), hogy ha már baj van. Minden tesztélne ne hiúlyá fel a figyelmeztet, hogy ez már szor, ennek betelegett és jól ráb***** mindenki, aki megvette.

A Segének itál már? Mert még mindig nem hiszem, hogy MIAT-TUNK dögöljön a DC.

Mi még egy darabig szeretnénk örömetek lenni benne és amikor fényes vége, csendben lecsúszni egy tőlelesekbe. (Ja, majd megírtuk ezt a dolgot. Mondjuk nem kéne ennyire érzékeny lenned. En az N64-et szeretem. Mindenki megmar az miatt, és még DC-nél is kevesebb játék jön rá, mégsem sírok itt, mint egy óvis kisany. Mindenesetre én személy szerint abban lennem örömetem, ha a költök két utcára lakó Brigitta nevű fiú-nemény valami icapci érdeklődéssel mutatja irántam. Mondjuk felhívna, hogy sétáltsunk együtt a dögöt. Vagy felhívna - magához. Vagy valami - Csipi) Remélem, senki és egyik tábat sem bántalmak meg a levelemmel, hiszen nem ez volt a szándékam, hiszen a Psem révén úgy érzem mindkét táborhoz tartozom és az újságokat is imádom. Azoknak meg akik minden hónapban azzal nyaggatnak benneteket, hogy-hogy lehet tesztelőnek bekerülni javaslom valamit. Tegyen be a gépbe egy ismeretlen NTSC-s japán szövegű progit és onál próbálj meg egy épkező mindenki számára köztérhelő 1-2 oldalas tesztet leírni. A szöveg tartalmaz mindent egy kis humorral fűszerezve. Ezek után olvassa el. Ha tetszik, küldje le Nektek, de ha nem hallgasson ötkre. Az a legnagyobb baj, hogy a munkák nincs kellően megbeszélve. (Tövedsz, az a legnagyobb baj, hogy a munkák nincs megfizetve. - Csipi) Az újságírás nem játék. És ha meglesztünk, akkor sem tudunk olyan végigjátszást leírni, amin mindenki eligazodna. A játékos 10 perc múlva eladkára, könnyben úszó szemekkel anyukámat emlegetné, hogy most aztán merre????

Azoknál a leírásoknál beszélés, amiket a Csipi írkal? Részemtem!

Vagy pl, mi a pi***** mentem bele, amikor itt nem lunk kéne lenni. Martin szövegeit, átköléseit imádom! (Pedig durva sz***** Ellenben az én beszélőim! Azok aztán sütnél - Csipi) Valamivel hüzelegem kell, mert meg az eddig megjelent számok közül 3 sajnos hiányzik (21, 22, 23). Szóval bízik ebben a küneményes főszekesztében, hátha megszün.

Hogyan szenthatolnak meg? Küldd a pénzt, meg az újságot! Erre gondoltál?

Most már búcsúzom mindenkitől. Ha levelemre kénynebbé választ kapok, akkor is ezt az újságot fogom megvenni, csakis ezt. Remélem a sok lelkes olvasóktól között kiarsoroltok pár jegyet a Cseviceben emlegetett show-ra. A borítékomban írt címre nyugodtan küldhetitek a jegyet a feleségem megértő vagy zúgató át is.

Sajnos az újság még így is elég furcsa volt, családunk is egy magyet. Ha én ilyen "támas" bigéket futtatnék, nem egy 30 ezres ajánlattal dobhatnák a kedves újságíróimnak, hanem belöknek a pályátok a kocsiba és INGYEN felkötnek valik egy show-t. Maximum a benzinköltséget kárnál el. 30 ezerért bakker a csúrték kapok a játkból...

Most már alahagynom és megyek. Ja a kérdésetre nem válaszolom a Vivi plüss babáért, hiszen nem feledekeztem meg a gyermekeimről. A 04-es konzol címlapján egész biztos állíthatom, hogy anyósom sze

repe! Ez többször nagylia alatt is megnéztem ellenőriztem. Fiatalkori képe, azóta kicsit csúnyult. Leánykór neve, azt hiszem Skull monkeys. (Remélem a kedves mama olvassa ezt, és jól megbúboja a fejcskédet. - Csipi) Sziasztok: Hajdár károly Aldebróral Értel sajnos lemeradtál.

A HÓNAP LEVELE

Sziasztok azok Mór régóta akarok írni, kb. december óta. Azóta mióta megvettem a sokak által sirálynak (li-tulált) kiköltött Sany masinát.

Jól tetted, eszél!

Mert úgy gondolom, hogy az újság megfelelő és kellő segítségemre lehet a játékok kiválasztásában a tesztek által és ez így is van az újság egy kicsit rövid így hát a PS2 tesztek sem túl bővelkedők, mondjuk a DC-hez képest.

Lesz ez még így sa, csak türelm! Már most is egy csomó PS2 tesztünk van. Egyre több.

A PS2 árától folyó vitákról pedig csak annyit hogy egy "rossz" minőségű asztali DVD lejátszó nem kevesebb, mint 100e forint. Így hát a 120-149 ezer forintos vételár egy "jól kibebájt konzolért", ami igen sokoldalú, nem mondható nagyon soknak.

GRATULÁLOK, rátepinthető a lényegre, egyértelmű.

Ezzel a dolgokkal kapcsolatban jutott eszembe, az itthoni infrastruktúra alakulása és azok az adókedvezmények, amik a külföldi bejelentülők cégekére és cégre vonatkoznak (győri AUDI) és az X-BOXSZ-ot gyártó itthoni részleg, ami a Microsoftnak gyártja majd időig sem csekély bankszámláját (is).

Igaz!

Apróp X-BOX, ami reméljük nem követi japán történet (DC). Ami híresnek indult, majd hírhedtlé vált, mind grafikai tekintetbe, mind az árkádok jellegét tekintve, ami a Segára fejlesztők csak nehézség árán tudnak maguk mögött hagyni. Apróp X-BOX, aminek grafikai teljesítménye 125 millió poligon/mp, ami jóval leköszíti az én kis PS2-emet de egy hallottam, hogy még a PS2 bemutatja napján egy öltönyös okostojás bejelentette, hogy az utód készülékeben van. Név szerint! PS3, aminek 1000X nagyobb grafikai teljesítménye lesz, ami 160 milli poligon/mp. Mit is fűzzek hozzá, talán nem is igaz!

Ötlet az az még eszem, ittülünk annak, ami van, az se rossz! Persze ez mind nagyon jó, ha nem tudok replay 13 csomagot keríteni, amittl sokkal de sokkal jobban aludnék ugye értelek.

Ezt most special nem értem, de az lehet az én hibám is. Mitől beszélte?

Hát persze, úgy ki vagyok okosítva e témában is, mint a kishűgom Barbióbi. Apróp okosság, a Granturizmó és a szuper autós játékok (pl: v Rally 3 és más rallyk) mikor jelennek meg és fényes DVD-s játékok lesznek?

GT3 jövő hónapban és futi DVD formátumban.

A Kessen pl, a sok jelentet lekinthő közé nincs a DVD-hez mert ekkora kapacitáson min. tökéletes képi világ: nek kéne lennie grafikaig és minden szempontból... A hangokról már nem is beszélek, dalby digital, stb-ről, ami helyet foglalnak azon a rengeteg 4,7GB-os helyen, na mindegy.

Szerintem a DVD lemezt a minőség visszaeséséért miatt örültek, nem feltétlenül a kapacitás miatt.

Az újság nagyon jó és a webol is minden dicsőretet megérdemelt, szíves, jól olvasható változat. És a végére lenne egy kérdés, ha DC (árúlet) támogat alábbhagy, ha tudtok kicsit több és hosszabb PS2 teszteteket írjatok. És ha lesz PS2 Internet írjatok róla. Az előfizetés (után) által hű olvasókat: Kaiser Tamás.

Jármek a hosszú tesztet, itt van mindjárt az Extremation. Mivel tesztelt az íromnyod te letti a "Hónap levele". Nyitni egy eredeti Kuri Kuri MX PS2 játékok, amit remélem már régen megkapál.

ÜZENET VERES MIKITŐL

A csodálatos, gyönyörű, SZEK, aranyos, okos, szép, energikus, FANTASZTIKUS, vidám, tehetséges, érzéki, drága, cuki (kawaii), Szaszó "Shana" Évának jót az általam ismert legjobb és legfontosabb barátom Final Fantasy VIII (játékos) a következő üzenem: "Vica, ezek után már megérdemlem a 10 pontot, nemé! Mindenki másnak csak annyit üzenek, hogy jól jegezzetek meg ennek a lánynak a nevéll! Ő ugyanis a legrendesebb és legaranyosabb csaj akit valaha is ismertem, nincs meg egy ilyen (de még csak hasonló sem) lány! Az ilyen barátot nagyon meg kell becsülni, mert kivételesen kevés van belőlük! Bárcsak minden lány olyan lenne, mint én!



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát

(576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az
576 Konzolra, 5760,-Ft-ért,
tőléd lehet további **6** általad kiválasztott
korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot példányban, hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:.....

Cím:.....

E-mail:.....

Ajándékba a számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

576 KByte (Comgame Kft.)

1389 Budapest Pf. 132

SPAWN

Violator Chopper



JÚNIUSI AKCIÓNK CSAK AZ
576 KByte ÉS AZ **576** KByte OLVASÓINAK!

RÉGI ÁR: 5999,- AKCIÓS ÁR: 2999,-

AJÁNLATUNK AZ
AKCIÓS SZELVÉNY FELMUTATÁSÁVAL
JÚNIUS VÉGÉIG ÉRVÉNYES!

AKCIÓS SZELVÉNY
SPAWN
Violator Chopper

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA™



Dreamcast™

NINTENDO⁶⁴



ÚJ NAGYKER NYÍLT!



Új címünk
Budapest XIII.
Gergely Győző u. 17

Ezzel egy időben a
Pozsonyi u. 14. szám
alatti boltunk
megszűnt!



WWW.576.HU

ISSN 1417-9296



9 771417 929000